Revista sobre tebeos Ed. Especializadas

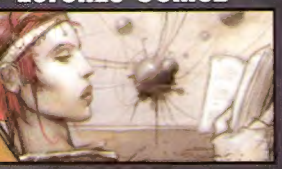
Las estaciones de

NEMO

Verano

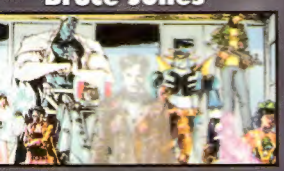
Nº26 3,95

Lorenzo Gómez



Bilal

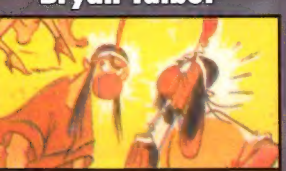
Bruce Jones



Alan Moore

Manga

Bryan Talbot



Dante Quinterno

La Factoría de Ideas • Nemo 26

8 414090 404983 00026

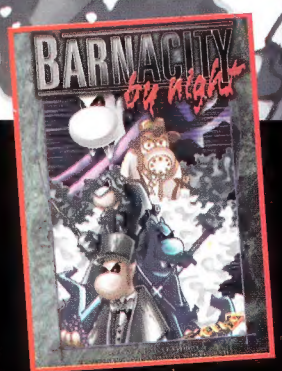
Entrevista a Ladrönn

LADRÖNN

LA FACTORIA DE IDEAS

Guía Dampsa de tu ciudad

BARNACITY *by night*



La auténtica guía de viaje de Barnacity ya está disponible. Podrás encontrar todos los restaurantes, pizzerías, discotecas... Y algún que otro Fanpiro famosete.

www.fanhunter.com
www.distrimagen.es

© 2003 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L.

Distribuye Distrimagen S.L.
C/Pico Mulhacén 24. Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid.
Tel: 91 871 82 72 Fax: 91 871 77 64

Si quieres unirte al foro de Fanpiro, manda un mail a: fanpiro-subscribe@yahoogroups.com

LA FACTORIA DE IDEAS

Las estaciones de
NEMO
Nº 26
Verano 2003

Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Javier Riva

Colaboradores Diego Angulo, Álvaro Pons, Josep Calduch, Carlos M. Díaz Correia, Jordi Juanmartí, Irma Page, Javier Riva, Alejandro Caveda, José Ignacio Delgado, Marcelino Ortea, Gabriel Greif, M. Jónatan Rubio

Portada Ladrönn

Diseño y Maquetación David Saavedra, Sócrates Rincón

Distribución DistriMagen SL

Depósito Legal: M-10316-1999
ISSN: 1575-099X
Imprime: Grafi-5
Fotolitos: Autopublish

Contenido

Noticias	5
Reseñas	11
Ladrönn	24
El Adlo!	31
Bilal: La memoria del monstruo	39
Alan Moore y los superhéroes	45
Cómo conocer el manga y no morir en el intento	49
The Increible Bruce Jones	55
Bryan Talbot	59
Lorenzo Gómez, cercanía e intimidad	63
Dante Quinterno	66

Las estaciones de NEMO es una revista estacional, editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24. Polígono Ind. "El Alquitón" de Arganda del Rey, Madrid. CP 28500. Teléfono **91 8704585**
Internet: www.distrimagen.es
E-mail: factoria @ distrimagen.es

© Las estaciones de Nemo. -Madrid 2003. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni parcial ni totalmente, ni registrada en, ni trasmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.
Esta revista no se identifica necesariamente con las opiniones expresadas por sus colaboradores.

Destacamos...

24 **LADRÖNN**

Su fabuloso trabajo para Hip Flask ha llamado la atención a los que desconfiaban que este mejicano generoso en su minuciosidad y de evolución constante lograría encontrar un estilo propio. Vía Internet nos responde sin pelos en el teclado y con las ideas claras.

39 **BILAL: LA MEMORIA DEL MONSTRUO**

Nuevo álbum de Enki Bilal y nueva demostración de la fuerza mediática que tiene este autor. 400.000 ejemplares en su primera edición avalan la confianza absoluta de los editores en un autor que arrastra lectores pese a sus guiones inteligentes, complejos y trabajados.

Un buen momento para repasar su larga trayectoria tanto en solitario como con otros guionistas.

45 **ALAN MOORE Y LOS SUPERHÉROES**

Al guionista que presuntamente deconstruyó al superhombre en Miracleman y Watchmen durante los años 80, al precursor del terror adulto y la línea Vertigo, le encantan los tebeos de superhéroes. Tanto que su último gran proyecto ha sido levantar, no uno, sino varios universos de superhéroes en la línea ABC: Top Ten, la ahora tan de moda LXG, Tom Strong...Como seguidamente veremos no ha sido la primera vez que Moore intenta algo parecido.

49 **CÓMO CONOCER EL MANGA Y NO MORIR EN EL INTENTO**

¿Qué es el manga? ¿Por qué ha desatado tanta polémica? ¿Están todos dibujados por el mismo japonés laborioso? ¿Son necesarios unos ojos tan grandes? El manga, que comenzó tímidamente en nuestro país, para después superar todas las expectativas de mercado, ha conseguido asentar sus posiciones y ganarse un público fiel. En esta primera aproximación sintética a las viñetas del Lejano Oriente daremos respuesta a algunos de los interrogantes más comunes sobre unos comics amados y detestados a partes iguales.

ARTE·9

libros • comics • juegos

Desde 1982

Ciencia ficción
De la dura y de la blanda

Juegos
De rol y de gol

Comics
De ver y de leer

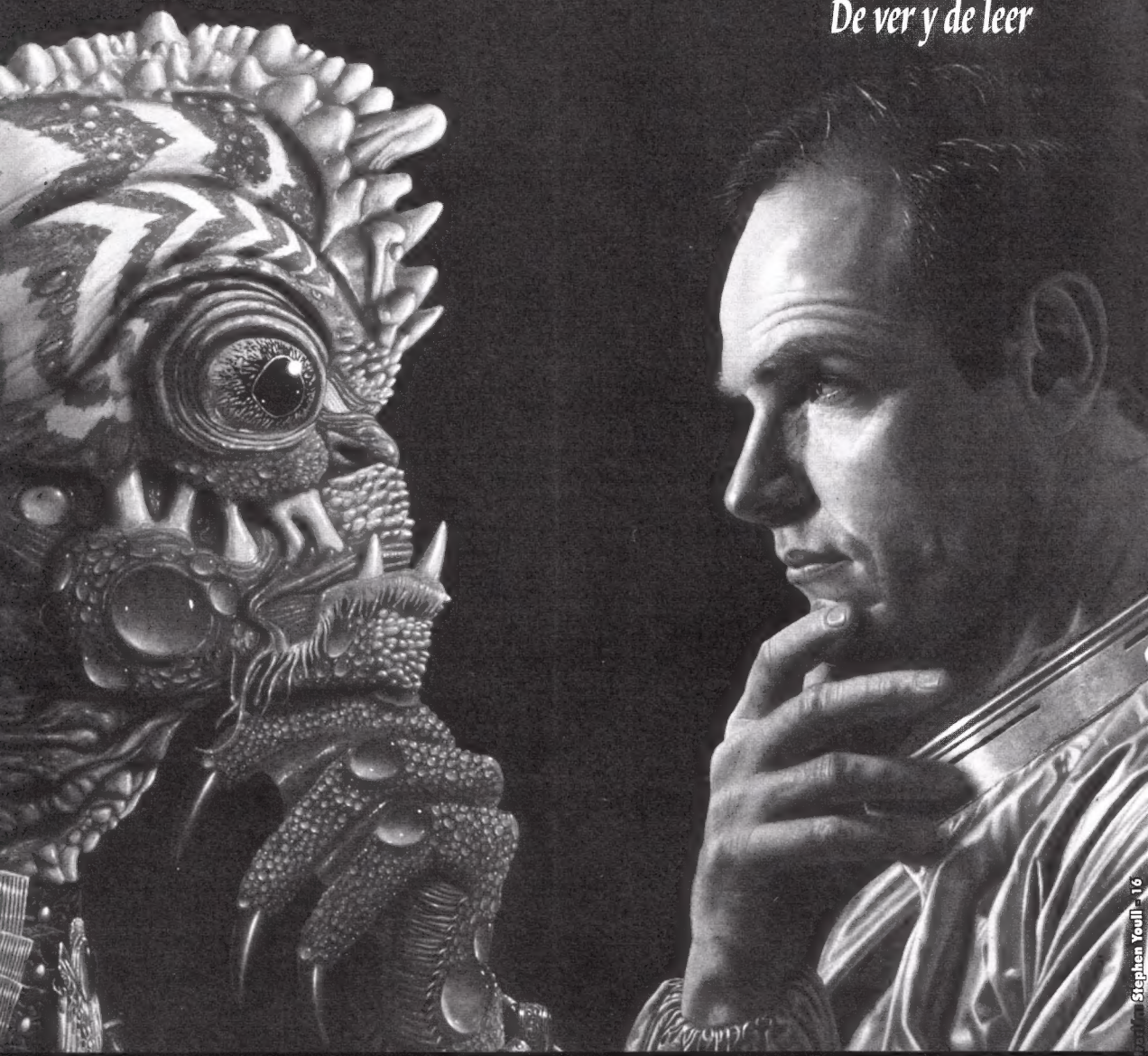


Ilustración Stephen Youll - 16

SERVICIO INMEDIATO PARA TUS PEDIDOS, CONSULTAS Y ENCARGOS: arte-9@correo.interlink.es

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
arte-9@correo.interlink.es
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37
28012 - MADRID
pedidos@arte9cruz.com
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56
28015 - MADRID
arte9hilarion@correo.interlink.es
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa

PASEO DE LA CHOPERA, 103
28100 - ALCOBENDAS-MADRID
artenueve@hotmail.com
TLF: 91 662 12 11
Alcobendas

Noticias

Nacional

Planeta ha hecho públicos sus próximos proyectos para el último trimestre del año. Entre otras novedades, destacan *StormWatch: El fin de una era*, último recopilatorio de la etapa de **Warren Ellis** al frente del equipo de superhéroes de la ONU, que fueron el germen de la archipopular *Authority*; la segunda miniserie de *La liga de los Extraordinarios Caballeros*, aprovechando el tirón de la película; la esperada *Leave it to Chance*, de **James Robinson** y **Paul Smith**, que llevaba varios años anunciada; y *El lobo solitario y su cachorro* (*Lone Wolf and Cub*), de **Kazuo Koike** y **Gosekei Kojima**, la serie manga que más ha influido a los autores americanos en los 80.

Por su parte, **Norma** ha decidido cerrar *Superman* por sus bajas ventas, y se centrará a partir de ahora en especiales. Reeditará *El Gaucho* y *Verano Indio*, de **Hugo Pratt** y **Milo Manara**, y *La Mujer Trampa*, de **Enki Bilal**. Y continuará colecciones como *El Escorpión*, *Gipsy* o *El Sr. Jean*, algunas de las cuales llevaban tiempo sin aparecer. Además, parece que apuesta fuerte por los cómics americanos en formato tomo, acelerando la reedición de *Sandman*, y estrenando series como *Gotham Central*, *Y, el Último Hombre*, *Catwoman* o *Fábulas*, todas ellas muy aplaudidas por la crítica en su país de origen.

Yellow Kid, la revista sobre cómics editada por **Ediciones Gigamesh**, ha suspendido su edición en su sexto número, por no ser viable en las condiciones actuales, y se encuentra buscando nuevo editor.

Otaku-Land y **Mangaline** han cerrado por fin el contencioso que las enfrentaba por la publicación de varias series manga, como *Berserk*, y que había saltado a las páginas de la prensa especializada, quedándose finalmente **Mangaline** con los derechos de las mismas.

Una de las editoriales que más han dado que hablar últimamente es **Alecta/Recerca**. Además de *Supreme*, que publicarán tras la etapa de **Dolmen**, están preparando un libro dedicado a **Alan Moore**, *Red Rocket 7*, de **Mike Allred**, y *Steve Canyon*, de **Milton Caniff**, una de las tiras de prensa más famosas, del creador de *Terry y los Piratas*, siguiendo la edición que está haciendo en los EUA **Checker Books**.

Y parece que se ha puesto de moda el regalar tebeos con la prensa. *El Mundo* nos ha ofrecido ediciones en tamaño bolsillo de varios de los personajes más famosos del fondo editorial de **Planeta** y **Norma**. *ABC* se ha lanzado con *Tintín*, el archiconocido reportero creado por **Hergé**. Y los diarios del **Grupo Correo** con *Mortadelo*, *Zipi y Zape* y demás personajes de **Ediciones B**... esperemos que la iniciativa continúe, y sirva para volver a acercar el cómic al quiosco.

Ha fallecido el dibujante **Serafín**, el pasado mes de junio en Madrid, perteneciente a la Escuela Valenciana, y que colaboró especialmente en la revista satírica *La Codorniz*, además de crear personajes para *Pumby* y *Jaimito*. Descanse en paz.

Cine/Televisión

Según varios periódicos americanos, **Marvel** está intentando comprar la productora cinematográfica **Artisan**, con la que tiene varios contratos, entre ellos el del *Castigador*, película protagonizada por **Thomas Jane** y **John Travolta** que se estrenará el próximo año. En caso de conseguir la compra, la editorial se aseguraría un mayor porcentaje de las taquillas, y mayor presencia en los mercados de vídeo, permitiéndole conseguir mayores ventas.

Lee Tamahori, director de *007: Muere otro día*, dirigirá la adaptación de *Deathlok*, el ciborg futurista de **Marvel**, a la gran pantalla.

Catwoman es otra de las películas que están ya en preparación. Protagonizada por **Halle Berry** (*Tormenta* en *X-Men*), **Sharon Stone** parece ser que interpretará a la villana.

Europa

Abrimos sección con la noticia de la muerte de dos grandes del tebeo erótico europeo. El pasado 7 de junio fallecía **Georges Pichard**, nacido en 1920. Deja para el recuer-

do la sensualidad de sus personajes femeninos, entre las que destacaron *Blanche Epiphanie*, con guión de **Jacques Lob**, y sobre todo *Paulette*, con **Wolinski**. Y el 31 de julio nos dejó a los setenta años el italiano **Guido Crepax**, cuya *Valentina* forma ya parte de las obras imprescindibles del género erótico. Puestos a lamentar estas pérdidas, hagámoslo también por la escasa difusión de sus obras, y las de otros muchos grandes autores, en nuestro país.

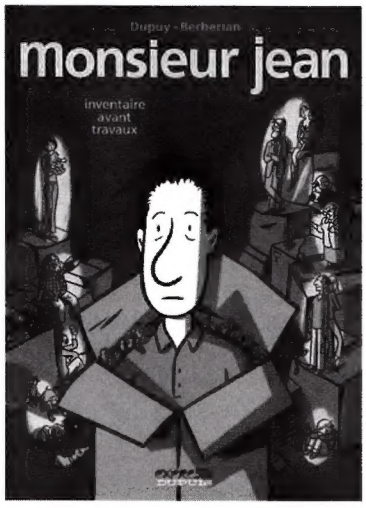
El verano y, sobre todo, la vuelta de vacaciones, son fechas muy fructíferas en novedades en el mercado francobelga. Vamos con el pertinente repaso a lo más destacable. **L'Association** ha editado el cuarto volumen de *Persepolis* realizado por **Marjane Satrapi**. **Casterman** lanza lo último de **Giardino**, *Voyages de Rêve*, y la tercera entrega de *El Grito del Pueblo* de **Tardi**. Por **Dargaud** han destacado la cuarta entrega de *Rapaces* (**Desberg** y **Marini**), con el que concluye la serie, y un nuevo álbum de *Blueberry*, *O.K. Corral*, realizado por **Giraud**. **Delcourt**: **Morvan** y **Buchet** han realizado la sexta entrega de *Estela*, titulada *Artifices*; y **Trondheim** publica por partida triple con *Mon Fils le Tueur* (séptimo *Donjon Monster*, con **Sfar** y **Blutch**), el sexto álbum de *Le Roi Catastrophe* (con **Parme**) y el segundo de *Allez Raconte*, con **Parrondo**. **Dupuis** inaugura su colección *Expresso* con los recién fichados **Dupuy** y **Berberian** y el sexto *Señor Jean, Inventaire avant Travaux*. *Expresso* pretende ser un sello adulto en la línea de lo que representa *Poisson Pilote* para **Dargaud**. La línea seguirá con una reedición a precio reducido del primer álbum de *La Hija del Profesor*, de **Sfar**. Mientras, en su sello *Trazo Libre* han editado *Agadamgorodok*, por **Lapière** (*Un poco de Humo Azul*) y **Bailly**. En **Glénat**, **Yslaire** retoma *Sambre* con un quinto tomo.

: **Valentina** de *Guido Crepax*

Y para aguantar hasta Navidades, en los próximos meses aparecerán *Esprit, es-tu là?* (cuarto de *Henriette*, por **Dupuy** y **Berberian**, en **Dupuis**), el último *Jessica Blandy*, *Blue Harmonica*, por **Dufaux** y **Renaud**, también en **Dupuis** . **Humanoïdes** editará el tercer *Bouncer*, *La Justice des Serpents* (**Jodorowsky** y **Boucq**); el tercer álbum de *Tosca*, por **Desberg** y **Vallés**, aparecerá en **Glénat**, y, tras una larga espera, el quinto de *Joe Bar Team*, a cargo nuevamente de **Bar2**, en *Vents d'Ouest*.

En el *Magazine Spirou* de Agosto se anunció que habrá un nuevo álbum de *Spirou* (el último data de 1998), aunque todavía habrá que esperar hasta finales de 2004. El equipo creativo sigue sin desvelarse, pero auguramos sorpresas agradables.

Mientras, **Dupuis** ha anunciado la salida en breve de dos álbumes de *Spirou* con material disperso que nunca antes había sido recopilado, a cargo de los principales autores que han trabajado con el personaje: **Franquin**, **Jijé**, **Fournier**, **Chaland**, **Rob-Vel**, **Roba**, **Broca**, **Tome** y **Janry**...



Parece que las editoriales francesas están aprendiendo de las americanas: los anuncios espectaculares y la expectación previa, ya que tampoco se ha filtrado información sobre el próximo dibujante de *Blake y Mortimer*. Lo único que ha avanzado **Van Hamme** es que es un autor que ya ha trabajado con él. Los más atrevidos apuestan por **Vallés** (*Los Maestros Cerveceros*), ya veremos.

El sello de **Dupuis** *Trazo Libre* cumple 15 años y lo celebrará con un nuevo álbum cada mes. Los próximos en aparecer serán *Le Photographe* de **Emmanuel Guibert** y **Didier Lefèvre**, *Une Maison de Frank Lloyd Wright* de **Cosey** (noviembre), *Zhong Guo* de **Yves H.** y **Hermann** (diciembre), *Le Croquemitaine* (**Fabrice Lebeault** y **Denis-Pierre Filippi**, Enero 2004), *Là-bas* de **Didier Tronchet** y **Anne Sibran**, *Corps à Corps* de **Grégory Mardon**, *Chute de Vélo*, por **Etienne Davodeau**, y *Muchacho* de **Emmanuel Lepage**.

La revista mensual de **Delcourt** *Pavillon Rouge* ha dejado de publicarse este verano

por bajas ventas. El experimento ha durado dos años, pero la editorial seguirá teniendo un vehículo para promocionar sus productos, ya que resucita el magazine gratuito *Planète Delcourt*, con adelantos de sus próximas publicaciones.

Se congela la realización fílmica de un tercer *Asterix*, que estaba previsto que fuera "en Hispania", por no estar de acuerdo **Uderzo** tanto en la fidelidad al original de la segunda película como del guión de esta tercera. A ver si se aplica él mismo el cuento en próximas historietas del galo.

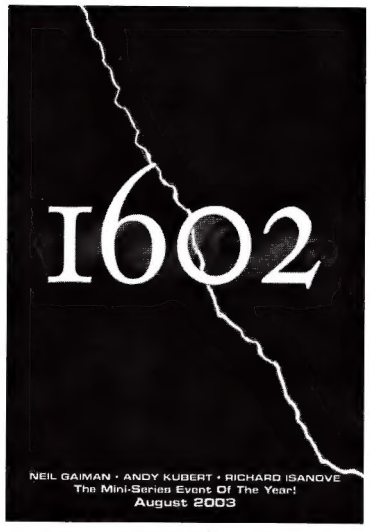
Goscinny, en cambio, sigue siendo actualidad, gracias esta vez a la publicación de un *Diccionario Goscinny* (**Editions Jean-Claude Lattès**), un "quién es quién" de más de 1200 páginas con la vida y milagro de más de 1200 personajes inventados en colaboración con autores como **Morris**, **Tabary**, **Uderzo**...

Y terminamos con un rumor morboso. Se dice, se comenta, que cuando se haga público el país homenajeado para el próximo Salón de Angulema, a más de un diplomático del país vecino le van a salir los colores. Seguiremos informando...

América

Ya han aparecido las primeras novedades de la nueva línea **Epic** de **Marvel**, que está orientada a dar oportunidades a gente que no trabaja actualmente en la editorial, más que a albergar cómics propiedad de sus autores, como inicialmente anunciaron. Pese a ello, su lanzamiento estrella ha sido *Trouble*, de **Mark Millar** (*The Ultimates*) y **Terry Dodson** (*Spider-Man/Gata Negra*), un cómic romántico protagonizado por unos adolescentes bastante familiares: *May*, *Ben*, *Richard* y *Mary*, los tíos y los padres de *Peter Parker*, *Spider-Man*. Prometen sorpresas, embarazos imprevistos, escándalos y emoción a raudales... ¿nos lo creemos?

También ha salido ya a la venta *1602*, el proyecto de **Neil Gaiman** (*Sandman*) para **Marvel**, con dibujos de **Andy Kubert** (*Origin*). La historia trata sobre qué hubiera pasado si los superhéroes hubieran aparecido a comienzos del siglo XVII en lugar de a mediados del XX... aunque, según su guionista, no se trata de una historia alternativa, sino que tendrá muchas repercusiones... habrá que verlo.

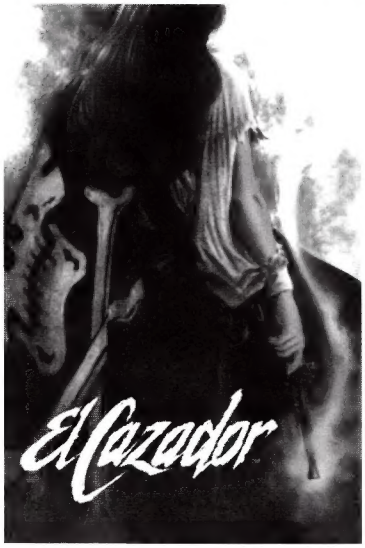


Y este mes aparecerá por fin el esperado *JLA/Vengadores* de **Busiek** y **Pérez**. Serán cuatro prestigios, publicando dos cada editorial, en el que prometen será el crossover definitivo... por lo menos, y conociendo al dibujante, será el que más personajes tenga.

¿La *Princesa Diana de Gales* resucitada en un cómic de mutantes? Pues sí, en *X-Statix*... o así iba a ser, hasta que las protestas desde la Familia Real británica y otros estamentos les hicieron cambiar de idea, y usar a una princesa sin nombre... aunque, obviamente, es la misma.

El último proyecto de **Steve Rude** (*Nexus*) ha sido *The Moth*, un cómic de superhéroes que iba a publicar **Image**... hasta que **Marvel** les indicó que debían cambiar el logo que el personaje lucía en su pecho, por ser muy parecido al del *Castigador*. Negándose a ceder, **Rude** canceló la serie, y ahora intenta encontrar un nuevo editor que lo publique tal cual.

Michael Chabon, el novelista ganador de un *Pulitzer* por *Las Asombrosas Aventuras de Kavalier y Clay*, se pasa a los cómics, de la mano de **Dark Horse**, y acompañado a los lápices por **Howard Chaykin**, con *Michael Chabon Presents... The Amazing Adventures of the Escapist*, uno de los personajes de la novela. Será una serie trimestral, ambientada en los años 30 y 40, cada número compuesto de varias historias y personajes, como eran los tebeos de la época.



Problemas económicos aparte (que los tiene, tal y como han denunciado algunos colaboradores externos de la editorial en varios foros de Internet, acusándoles de falta de pago), **CrossGen** sigue diversificando su línea, permitiendo que casi cualquiera encuentre el tipo de cómic que le gusta. Su última serie es *El Cazador*, de **Chuck Dixon** y **Steve Epting**, una historia de piratas protagonizada por una antigua dama española. El guionista promete que será históricamente realista.

El español **Juan Jose RyP** lleva ya algunos años trabajando para los Estados Unidos, en las distintas series de **Avatar**, que lo tiene como dibujante estrella con contrato en exclusiva. Sin embargo, no ha sido hasta la aparición de *Robocop*, con guiones de **Frank Miller** y **Steven Grant**, que se le ha empezado a hacer el caso que se merece, llegándosele a comparar con artistas como **Geof Darrow** o **Brian Bolland**. Esperemos que la buena racha continúe.

Tras la etapa de **Loeb** y **Lee** en *Batman*, serán **Brian Azzarello** y **Eduardo Risso** los encargados de intentar mantener las ventas, con una nueva saga de seis números. Mientras, la serie que ambos tienen en **Vertigo**, *100 Balas*, pasará a bimestral, para que el dibujante pueda compaginarlas.

Michael Turner y **Top Cow** andan enfrentados en los juzgados por los derechos de *Fathom*, *Ekos* y *Soulfire*. Todo viene de una separación nada amistosa entre ambas partes. Ahora la editorial afirma poseer los derechos de las próximas cuatro obras del autor, lo que obviamente éste niega.

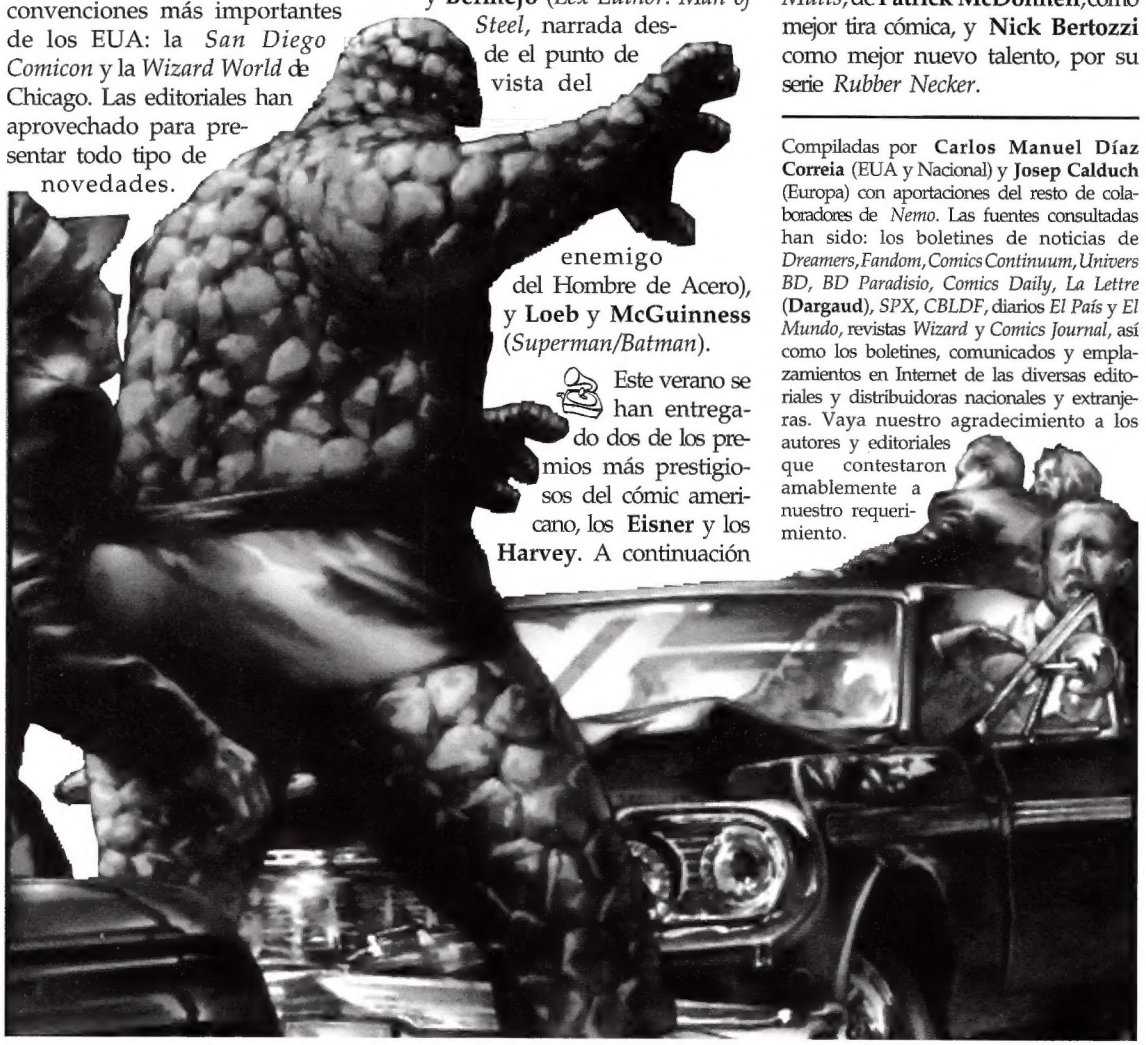
Otra buena bronca se ha montado entre **Mark Waid** y **Bill Jemas**, presidente de **Marvel**, cuando este último le exigió un cambio de rumbo en *Los 4 Fantásticos*, para adecuarlo a la próxima adaptación cinematográfica. El guionista se negó, y comenzaron a insultarse públicamente. Finalmente, y pese a que **Waid** ya tiene sustituto (un autor de teatro, famoso por haber realizado una obra en la que *Archie*, el famoso personaje de cómic infantil, era homosexual), parecen haber acabado de buenas, ya que preparan nuevos números del guionista.

Y otro juicio que se las trae es el del Estado de Texas contra **Jesús Castillo**, librero propietario de una tienda de comics, acusado de obscenidad por vender material adulto a – atención – adultos. Sí, habeis leído bien. Según el fiscal, y esto son palabras textuales de su cierre: "*no me importa qué clase de pruebas o qué testimonios se presenten, usen su racionalidad, usen su sentido común. Los cómics, lo que entendemos tradicionalmente por ellos, son para niños. Esto* (señalando los cómics porno que vendió) *estaba en una tienda situada justo enfrente de un colegio, y publicado en un medio, en un formato, dirigido a los niños. Por eso estamos aquí, damas y caballeros... Estamos aquí para retirarlos de las estanterías*". Contrariamente a lo que cualquier persona pudiera pensar, el librero fue declarado culpable, y condenado a 180 días de cárcel, un año de condicional, y una multa de 4000 dólares. Y, encima, el Tribunal Supremo del Estado ha

rechazado revisar el caso... Están locos estos americanos.

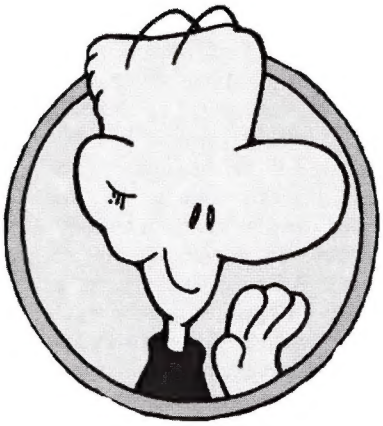
¿*Operación Triunfo* para dibujantes de cómic? Pues sí, eso es lo que se han sacado de la manga en la web **ComicBook-Resources**. *Comic-Book Idol ha* ofrecido la oportunidad a diez autores nóveles, seleccionados entre los cerca de doscientos que mandaron muestras, de ir superando etapas, realizando las muestras que les soliciten, y siendo juzgados por gente como **Joe Quesada** o **Ron Marz**, entre otros. Entre los premios, publicar una página con **Oni Press**, y ser uno de los dibujantes para los proyectos de la línea **Epic** de **Marvel**.

La época estival es la elegida para la celebración de las dos convenciones más importantes de los EUA: la *San Diego Comicon* y la *Wizard World* de Chicago. Las editoriales han aprovechado para presentar todo tipo de novedades. Lo más destacado ha sido la reunión de **Claremont** y **Byrne**, para encargarse de una saga de la *JLA*; el contrato en exclusiva de **Morrison**, **Loeb** y **Sale** por **DC**; una continuación de *Marvels*, esta vez de la mano de **Kurt Busiek** y de **Jay Anacleto**, para celebrar el décimo aniversario; el paso de **Salvador Larroca** a *Patrulla-X*, ampliando su contrato con la editorial otros cuatro años; *Ultimate Fantastic Four*, con **Bendis**, **Millar** y **Adam Kubert**; y la completa reestructuración de las colecciones de *Superman*, que ahora serán realizadas por **Azzarello** y **Jim Lee** (*Superman*), **Rucka** y **Clark** (*Adventures of Superman*), **Austen** y **Reis** (*Action Comics*), **Azzarello** y **Bermejo** (*Lex Luthor: Man of Steel*, narrada desde el punto de vista del enemigo del Hombre de Acero), y **Loeb** y **McGuinness** (*Superman/Batman*).



Este verano se han entregado dos de los premios más prestigiosos del cómic americano, los **Eisner** y los **Harvey**. A continuación os indicamos los principales galardonados. Entre los **Eisner** destacan el mejor título infantil (*Herobear and the Kid*), mejor dibujante (**Kevin O'Neill** por *La Liga de los Extraordinarios Caballeros*), mejor historia (*Fables*, de **Bill Willingham** y **Lan Medina**), mejor guionista (**Brian Michael Bendis**), y mejor autor completo (**Eric Shanower**, por *Age of Bronze*). Además, incluyeron a **Hergé** y a **Bernie Krigstein** en el *Salón de la Fama*. Por su parte, los **Harvey**, normalmente más centrados en el cómic independiente, han premiado este año a **Alan Moore** (*Promethea*) como mejor guionista, **Eduardo Risso** (*100 Balas*) como dibujante, *La Liga de los Extraordinarios Caballeros* como mejor serie, *Mutts*, de **Patrick McDonnell**, como mejor tira cómica, y **Nick Bertozzi** como mejor nuevo talento, por su serie *Rubber Necker*.

Compiladas por **Carlos Manuel Díaz Correia** (EUA y Nacional) y **Josep Calduch** (Europa) con aportaciones del resto de colaboradores de *Nemo*. Las fuentes consultadas han sido: los boletines de noticias de *Dreamers*, *Fandom*, *Comics Continuum*, *Univers BD*, *BD Paradisio*, *Comics Daily*, *La Lettre* (**Dargaud**), *SPX*, *CBLDF*, diarios *El País* y *El Mundo*, revistas *Wizard* y *Comics Journal*, así como los boletines, comunicados y emplazamientos en Internet de las diversas editoriales y distribuidoras nacionales y extranjeras. Vaya nuestro agradecimiento a los autores y editoriales que contestaron amablemente a nuestro requerimiento.



DORK TOWER

"Sí, es cierto. Conseguí derrotar al pérfido diablillo en su propio terreno. Le eché un conjuro de..."

¿Estás todo el día hablando de tus partidas de rol?

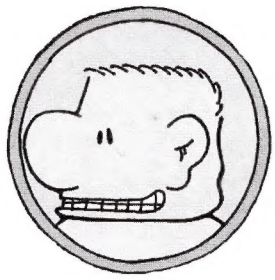
¿Crees que el mundo freak es tu mundo?

Pues quizás deberías leer las tiras incluidas en este tebeo, y ver de lo que son realmente capaces los freaks.

¿Realidad o parodia? Sólo tú podrás decirlo, aunque yo apostaría por lo primero...

La genial tira de John Kovalic

LA FACTORIA DE IDEAS



Visítanos en www.distrimagen.es

Reseñas

Existen tres categorías para cada tebeo: guión, dibujo y global. Poco hay que aclarar sobre las dos primeras, su nombre (y su símbolo) las define con claridad. Sin embargo es importante señalar que la valoración global no es la media de las anteriores, ni tiene por qué guardar siempre relación con ellas. Para ella hemos elegido una estrellita. Agradecemos a las tiendas **Arco Iris** (Ctra. de la Costa, 75. Gijón 985332820) y **Arte 9** de Madrid la cesión del material para reseñas.

SIGNIFICADO DE LAS PUNTUACIONES

MN **Media Nemo.** Este parámetro indica la media de las puntuaciones que han sido otorgadas por los colaboradores de la revista.

0 Rosco total. La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido. Haz un favor a la Amazonia y dona su precio a tu ONG favorita. Evítate el trago que ya lo hemos pasado nosotros: para eso nos compras.

1 Malo. Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y le quieras mucho) pasa...

2 Pasable. Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino. Pues bueno, pues fale, pues me alegro (Maki dixit).

3 Bueno (tirando a). Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.

4 Muy Bueno. Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aun así aplaudimos con fruicción.

5 Sublime. Si Dios existe inspiró este cómic: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálaselo a tu mejor amig@ y guarda otra bajo llave. Nunca se sabe cuándo lo vas a necesitar.

La autopista del sol

Baru. Astiberri Ediciones.
Dos tomos de 240 y 200 págs. en b/n. 12 euros.

En esta mezcla de *road movie* y *buddy movie*, con elementos de crítica social, de humor de vodevil, *thriller* y rito de iniciación, Baru consigue integrar perfectamente todos esos rasgos para hacer un tebeo largo y denso pero de muy fácil lectura. La excusa argumental es la historia de dos jóvenes, uno de ellos – Karim – de origen magrebí, que huyen de la venganza de un líder fascista cuya esposa ha tenido relaciones con aquel. Durante esa huida conocerán toda suerte de personajes de diferentes estratos sociales de la Francia actual, se verán envueltos en revueltas raciales y tráfico de drogas, el más joven – Alexander –, menor de edad al comienzo del relato, madurará y se iniciará en el amor... todo ello mientras asistimos a los diferentes avatares de la relación entre los dos amigos.

Es éste un cóctel muy difícil de manejar, pero que funciona a las mil maravillas gracias a una perfecta caracterización, una adecuada división del relato en capítulos y una narración desenfrenada (en ocasiones algo confusa) de clara influencia japonesa (en origen fue realizado para una editorial nipona), acompañadas de un dibujo nervioso y deliberadamente sucio. El resultado es una historieta vibrante, otro de los hitos de lo editado en este país en los últimos meses.

Jordi Juanmartí

Barrio Lejano

Jiro Taniguchi. Ediciones Ponent Mon.
Tomo de 198 págs. en b/n. 14 euros.

Cuando aún no nos habíamos recuperado de la resaca emocional que nos había dejado *El almanaque de mi padre*, llega ahora la última obra de este genial autor, galardonada en el Salón de Angouleme 2003 con el premio al mejor guión. **Taniguchi** regresa al tema recurrente que abordó en *El Almanaque*, es decir, los orígenes, el pueblo natal, y el recuerdo de la familia y los sentimientos que la enlazan.

Cuando Hiroshi Nakamura por error toma un tren que lo deja en su pueblo, se desmaya y despierta en 1963, con 14 años. Conocer lo que va suceder es una ventaja para afrontar no sólo su vida escolar, sino también la personal. Pero, ¿que sucedería si el pasado comenzase a cambiar, a distorsionarse? ¿Cómo repercute eso en el futuro? En *Barrio Lejano* las emociones no están tan a flor de piel como en *El Almanaque*. La obra es más larga, y el guión se distribuye a través de recuerdos de juventud y secretos desvelados.

El dibujo posee la calidad y el detallismo acostumbrados, aunque haya cierto hieratismo en el desarrollo de la acción, pero el estilo de autor siempre ha apostado por la introspección antes que por la espectacularidad gráfica.

Irma Page

4 5 4 MN 4

Blacksad: Arctic Nation

Díaz Canales-Guarnido. Norma Editorial. Álbum de 56 págs. a color. 13 euros.

El primer *Blacksad* era para el que esto suscribe un buen tebeo, sin más. Un dibujo excelente, aunque en ocasiones algo empalagoso y una historia interesante de guión simple, pero que no calaba a fondo debido a cierta frialdad en la caracterización. Pocos de estos defectos hay en la segunda aventura del detective.

Díaz Canales plantea un relato más complejo, a varios niveles, como buena historia negra que se precie, y sin embargo, consigue una narración lineal coherente y le da tiempo a presentar una mayor pléyade de personajes que, aunque rondan el tópico del género, están perfectamente caracterizados. El guión atrapa desde el primer momento, con escenas impactantes, misterios que exigen resolución y caracteres atrayentes, sobresaliendo – como también suele ocurrir en la novela negra – los secundarios por encima del principal. Al final no importa la trama detectivesca, sino el devenir de cada uno de los protagonistas. Y no es ajeno al buen resultado final, indudablemente, el magnífico dibujo de **Guarnido**, más áspero a pesar de mantener el tono *cartoon*, espectacular o íntimo según lo requiera la historia y una ayuda inestimable en la descripción de personajes.

Estamos por tanto ante una historieta que satisfará al lector más exigente, a todo aquel que guste de una historia interesante, bien contada y bien dibujada. Indispensable.

Jordi Juanmartí

4 4 4 MN 4,4

Calvin y Hobbes: Las Páginas Dominicales 1985-1995

Bill Watterson. Ediciones B. Tomo de 95 págs. a color. 13,95 euros.

Ediciones B reanuda su cuidada edición en español (lastima de los cambios de formato...) de las tiras cómicas de Calvin y Hobbes con la publicación de este décimo volumen, que recopila todas sus páginas dominicales entre los años 1985-95.

Completismos aparte, hay razones de peso para hacerse con este volumen, ya que se trata de una edición bilingüe en la que cada tira está confrontada con su original y acompañada de bocetos y comentarios del autor acerca del arte de dibujar tiras para la prensa.

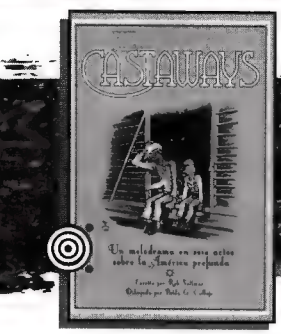
Por otro lado, hay que tener en cuenta que estas páginas dominicales disponían de mayor espacio de página, lo que le permitía al autor aumentar el número de viñetas, jugar con el tiempo y el espacio dentro de la tira, y, en general, licencias artísticas que serian impensables en una secuencia horizontal de 3 ó 4 viñetas máximo.

De hecho, estas páginas dominicales se alejan a ratos del concepto "tiras para periódico" para acercarse más al del comic tradicional.

Por último, frente a la profundidad (a veces ya un poco trasnochada) de Mafalda, y la explotación comercial abusiva de Charlie Brown, Calvin y Hobbes mantienen aun hoy en día toda su frescura y ese sentido del humor inteligente y atemporal que lo han convertido en un clásico para todo tipo de lectores.

Imprescindible.

Alejandro Caveda



3 3 3 MN 3,3

The Castaways

Rob Vollmar-Pablo G. Callejo. La Señorita Parissi. Tomo de 72 págs. en bitono. 8 euros.

Tucker es un muchacho que decide probar fortuna subiéndose a un tren en busca de trabajo para ayudar a su familia en los difíciles tiempos de la depresión americana. La casualidad querrá que coincida con Elijah, un noble vagabundo de color, cuya intervención será decisiva en la aventura recién emprendida.

A **Rob Vollmar** y **Pablo G. Callejo** les ha salido redonda su presentación ante el gran público. En América la obra ha sido candidata a un premio Eisner. Y en España sirve para inaugurar la *Colección Capricho* de **La Señorita Parissi**, con una muy cuidada edición.

Al iniciar la lectura se produce un momento incómodo. Cuando los personajes comienzan a hablar, falta un punto de credibilidad en sus diálogos. Hablan...demasiado bien, con frases muy pulidas y meditadas, resultan poco espontáneas. Elijah, por ejemplo, es demasiado perfecto, demasiado bueno, siempre con la frase correcta o el consejo adecuado. Pero esta sensación pasa a un segundo plano al sumergirnos en la trama. Persiste la idea de que los personajes están "actuando", pero funcionan correctamente como vehículo para la "obra" que "representan". Es más, la exageración de frases y actitudes encaja en el contexto de la historia, que sin esa pizca de irrealidad no se sostendría tan bien (en el capítulo tercero, por ejemplo). Por encima de la historia sobresale el dibujo de **Callejo**, muy trabajado y realzado por el uso del bitono. Una obra muy interesante y que deja con ganas de conocer los próximos proyectos de estos autores.

Josep Calduch

Cosecha CMYK

José Luis Ágreda. Astiberri.
Álbum de 48 págs. en color. 12 euros.

Hace un par de números, y a cuento de *Manual de instrucciones para libros de instrucciones* de **Vergara**, en el que el ahora protagonista de la reseña firmaba un maravilloso epílogo, apuntaba que **Ágreda** era un baluarte de nuestros tebeos. No me desdigo, es más, mucho de lo que escribí en aquel texto sería fácilmente aplicable a este sevillano, como por ejemplo, el estar ante una persona con estrella y, también, ante uno de los autores más interesantes y versátiles del momento.

Astiberri, que no para de dar en la diana, aprovecha la coyuntura del premio que recibió **José Luis** en el Saló de 2001 y se saca de la manga un catálogo que viene a ser una especie de "Así se hizo", en el que se repasa gran parte de su última producción (*Cosecha Rosa*, sus colaboraciones para El Jueves, *Los Chapas*, *Historia del Blues*, *Raúl y Andrea*, *Eva y Bea*, su aportación al multitudinario homenaje del 11-S, sus ilustraciones para El País Semanal...), sin dejar de lado el recuerdo de trabajos más primitivos, no por ello carentes de chicha (*Eh tú, chaval*, o sus historietas para *La Comictiva*), y es que alguna conclusión positiva teníamos que sacar de los premios y las expos de Barcelona.

Un álbum interesante, que ayuda a entender el proceso de cocción de una historieta, desde que se deciden los ingredientes hasta que el producto está listo para servir, pasando por un ahora quito aquí y pongo allí habitual en este tipo de guisos.

José Ignacio Delgado

Batman Dark Victory

Loeb/Sale. Norma.
Álbum de 384 págs. en color. 26 euros.

Una serie de asesinatos en Gotham City en días señalados y cuya firma es una nota en un papel con el juego del ahorcado llevará al cuerpo de Policía, las familias mafiosas, los villanos disfrazados y al hombre murciélago a mostrar sus cartas. Las pistas y reacciones de cada una de las fichas de este singular tablero van apareciendo hasta que todo llega a parecer lo que no es.

Jeph Loeb y **Tim Sale** llevan estos últimos años revisando en pequeños comprimidos la nostalgia superheróica de los más afamados defensores del bien, con resultados no siempre espectaculares, pero manteniendo alto el listón de las historias bien contadas. En *Dark Victory* consiguen uno de sus mejores trabajos. Una historia perfectamente acompasada, personajes que se muestran de carne y hueso, diálogos precisos y contundentes componen un mecanismo de sorprendente precisión. A golpe de página –estructuradas y equilibradas con un ritmo muy marcado, cada una de ellas con su comienzo y su fin- vamos recibiendo esas piezas, pequeñas historias de 4-5 viñetas que forman el puzzle de una historia que atrapa desde el principio y logra interesar hasta ese esperanzado final. Los guiños a otros dibujantes, ilustradores y carteles famosos de películas aparecen por todo el álbum, estando el arte de Sale a mucha distancia de sus otras obras. A destacar el color de **Gregory Wright** que ayuda en todo momento al magnífico juego de luces y sombras del dibujante.

Norma sigue haciendo amigos con sus precios. En esta ocasión y si no sabes inglés, merece la pena arruinarse.

Javier Riva

El diario sentimental de Julián Pí

Lorenzo Gómez. Astiberri.
Prestigio. 64 págs. en b/n. 4,50 euros.

En la feria de vanidades que son las noches de fin de semana, es habitual que a uno lo deslumbren falsos encantos y no preste la atención debida a las que huyen del artificio.

Lo mismo ocurre en el mundo del tebeo, donde la saturación que acompaña al Saló hace que ciertas obras pasen desapercibidas. Por fortuna nuestro corazón lector tiene parada y marcha atrás, pudiendo reencontrar lecturas que nos esperaron fielmente mientras tonteábamos con llamativas fábulas de cerebros vacíos.

El diario... –obra, publicada con apoyo del Injuve, cuyo creador fue nominado en la última edición del Saló como autor revelación– es un compendio ameno de vivencias agridulces comunes a quienes cometemos la torpeza de confiar nuestro corazón a otras manos. Lo aparentemente simple de su trama y dibujo puede alejar al lector ansioso de empresas más vistosas que llevar bajo el brazo, o de obras más reputadas que acumular en estantes.

Pero si hablamos de leer y disfrutar, *El diario...* es una obra sólida y grata, bien articulada y desarrollada. Su estructura, basada en la suma de diálogos frescos y viñetas expresivas, contiene una sucesión coherente de bocados de una realidad nada indigesta. Pocas oportunidades tendrás de leer en complicidad un diario sentimental ajeno.

Aprovéchala.

Nino Ortea

El payaso Fred

Roger Langridge. Ediciones Balboa
Tomo de 104 págs. en b/n. 8,90 euros.

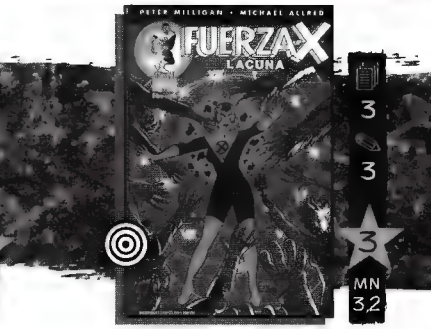
He aquí un tebeo difícil y fácil de catalogar. Difícil porque no se sabe si es drama o comedia, si su pretensión es inclinar a la lágrima o a la sonrisa, a la reflexión o al mero entretenimiento. Por otro lado, es también fácil de adscribir a ese tipo de tebeos que en principio deslumbran, con una resolución gráfica excelente, un personaje patético dentro del grupo de perdedores que tanto atrae a muchos y un surrealismo temático que subyugará a los que quieran huir de la narración más convencional. Y sin embargo, a pesar de ingredientes tan sabrosos, algo falla.

Quizás el problema sea esa falta de definición, que impide una comunión completa con el personaje. Aunque lo que más ha decepcionado a uno es el que no se explore a fondo la trama planteada en la mayoría de las historietas. Excepto alguna realmente conseguida, en general éstas se quedan en un planteamiento seductor que no llega a buen puerto al terminar de forma abrupta, sin alcanzar un final redondo.

Una pena, pues **Langridge** demuestra tener buenas ideas y es un excelente dibujante, además de ser capaz de imprimir variedad a su trabajo, alternando la historieta más o menos tradicional con un concepto de grafismo muy de principios de siglo XX, con anuncios graciosos, chistes en verso, relatos mudos con otros con abundancia de texto...

En breve, un trabajo interesante, con gran fuerza visual, pero en el que la mayoría de las veces se observa cierto vacío de contenido.

Jordi Juanmarti



Fuerza-X: Lacuna

Milligan-Allred-Cooke. Forum.
Tomo de 96 págs. en color. 7,50 euros.

Tras seis meses de espera desde la aparición del primer tomo de la nueva etapa de este rompedor equipo de mutantes, la lectura de *Lacuna* sabe a poco. En principio porque sólo contiene cuatro episodios, frente a los cinco del primero. Además, uno de ellos es el correspondiente al mes mudo de **Marvel**, con lo que las páginas pasan a toda velocidad, llegándose al final antes de lo que uno desearía. En lo argumental, son episodios de transición entre el insólito inicio de la andadura del título y el próximo volumen que aparecerá a finales de año y que desembocará en su cambio de título. Se cimentan las relaciones entre los protagonistas y vamos conociéndolos mejor. Incluso encariñándonos, cosa poco aconsejable de seguir el carrusel de bajas. Mención aparte merece el episodio protagonizado por Doop, "El Señor Patata", en el que por muy bien que lo hagan **Milligan** y **Allred** se comprueba que imponer episodios mudos desde arriba no fue una decisión afortunada.

En lo gráfico, **Allred** sigue con su estilo pop, cumpliendo de sobra con lo que se le pide y aportando el toque de frescura que distingue a golpe de vista esta serie en las estanterías. El último episodio está dibujado por **Darwin Cooke**, cuyo estilo (muy en la línea de los *Adventures* de la **DC** basados en series de dibujos) parece que encajaría bien en la serie, pero en la comparación con **Allred** sale perdiendo con diferencia. Resumiendo, un tebeo fresco y desenfadado, pero al tiempo inteligente y provocador. Satisfacción garantizada.

Josep Calduch

Greyshirt: Indigo Sunset

Veitch-VVAA. Planeta-World Comics.
Tomo de 224 págs. en color. 15,95 euros.

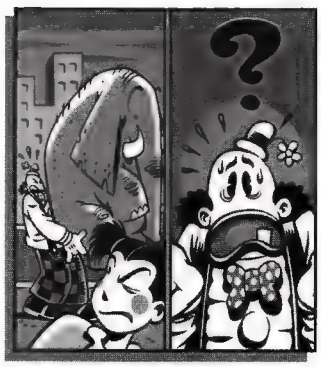
Recuerdo que cuando leí el primer número de *Tomorrow Stories*, me llamó especialmente la atención un tipo vestido con un traje que llamaban *estilo Eduardo*, tocado por un sombrero, que ocultaba su identidad tras un pañuelo y que utilizaba únicamente un bastón como arma. Inmediatamente me vino a la cabeza la figura de *The Spirit*. Porque, hay que decirlo, son muchas las cosas que emparentan a *Greyshirt* con el enmascarado de **Eisner**.

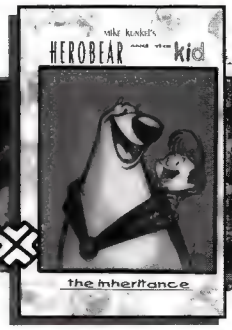
La historia de Franky Lafayette y Johnny Apolo está llena de acontecimientos, y **Veitch**, el dibujante co-creador del personaje junto con **Moore**, y que en este volumen hace también las veces de guionista, está dispuesto a entretejer el particular mundo de su héroe desde que era apenas un niño. Para tal evento ha sabido rodearse de un importante grupo de autores: **Lloyd**, **Severin**, **Gibbons**, **Cho**... que le han ayudado a dotar a *Greyshirt* de una historia.

Aunque en lo que se refiere a guión **Veitch** logra un trabajo más que aceptable e incluso a veces brillante, no se puede decir lo mismo de su descuidado dibujo, con el que sigue demostrando sus carencias bajo un entintado que rara vez consigue hacerle algún favor cuando juega a ser realista, pero que sorprendentemente se estiliza cuando lo caricaturiza. Eso sí, hay están **Lloyd** y el grandísimo **Frank Cho** para equilibrar la balanza, porque amigos, la historieta de Cho es sin duda lo mejor del libro, un alarde de grafismo, una perla.

Una lectura que cunde, con historietas bien resueltas y que colocan a *Greyshirt* en un nada desdeñable trampolín.

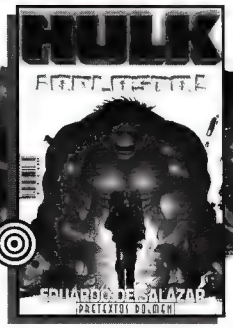
José Ignacio Delgado





4 5 4 MN 3,8

1 4 3 MN 3



3 MN 3,3

Herobear and The Kid: The Inheritance

Mike Kunkel. Astonish Comics
Tomo de 208 págs. en b/n. 19,95 dólares.

Es difícil crear un buen cómic para niños que no les trate como idiotas sin cerebro (vale, hay tebeos adultos así, pero esa es otra historia...). **Mike Kunkel** lo ha conseguido. Y, más difícil aún, ha logrado un tebeo absolutamente disfrutable por los mayores. La idea central es que todo niño sueña con que su juguete favorito sea a la vez protector y confidente -y no sonrían, que esto no es ***Calvin y Hobbes*** ni por asomo: no hay fabulación, el oso de peluche convertido en héroe es "real", y no producto de la imaginación del protagonista.

Tenemos todos los parámetros del subgénero: el héroe y su personalidad oculta, el compañero del mismo, la "novia", el "amigo", el supervillano... pero todo pasado por un tamiz infantil en cuanto a visión (la historia se cuenta a través de un niño lo suficientemente inocente pero a la vez actual y por tanto escéptico) y adulto en cuanto a concepto argumental, con guiños irónicos hacia las convenciones superheroicas... A esto le sumamos buenos diálogos y caracterización, dosis de suspense, y un dibujo expresivo y dinámico como pocos. El autor procede del mundo de la animación, y se nota: sabe hacer un montaje vivaz, saltándose los límites de la viñeta continuamente, llenando de viñetas y páginas-secuencia la narración...

Dejando aparte un final rozando la sensiblería, tenemos aquí un tebeo entre lo mejor publicado en los últimos años. De esos que con la antigua censura se calificaban "para todos los públicos". Nunca más cierto.

Jordi Juanmartí

Hip Flask : Selección no natural

Starkings/Ladronn/Casey-Ladronn. Dolmen Editorial.
Álbum de 48 págs. en color. 12 euros.

Unos científicos malvados experimentan genéticamente para conseguir animales preparados para la acción. Pero oh, se produce un conflicto y las bestias son aparentemente liberadas. Chis pum. Se acabó la historia. Lo que en principio pudo haber sido un número cero con sustancia, se convierte en un lindo libro de ilustraciones con unos cuantos destellos de guión, obra de un **Starkings** que convirtió una prometedora anécdota en un chicle estirado. Un cumplidor **Casey** sólo retoca diálogos y el peso del álbum recae en **José Omar Ladronn**, ese dibujante-homenajeador inicial que hace tiempo empezó a soltar lastre para asombrar a casi todo el mundo con un dibujo enfermizamente detallista (a página por semana), de plasticidad impactante, unos diseños fantásticos, y un estudio de ambientes y luces que le convierte en el **Ridley Scott** del cómic.

A pesar de que hicieron "editorialadas" con muchas de sus viñetas (ampliándolas, usando dibujos de prueba para páginas enteras, etc.), el acabado gráfico es digno merecedor de la co-edición cuidada de Dolmen, a un precio bastante aceptable. ¿Qué prefieres, guión sin dibujo o dibujo sin guión? Estamos sin duda en este segundo caso. Para el próximo número prometen más chicha; esperamos impacientes, no puedo imaginarme este dibujo con algo parecido a una historia detrás.

Javier Riva

Hulk ¡Aplasta!

Libro en formato flip book: Hulk Comic: Eduardo de Salazar. 159 págs. Hulk Multimedia: David Fraile 111 págs. Dolmen. 14,95 euros.

Aprovechando el estreno de la película desde Dolmen se nos presenta otro libro sobre superhéroes; siendo en esta ocasión Hulk el elegido.

Nos encontramos ante un libro reversible que diferencia las partes de cómic y multimedia concediendo portada a sus dos autores.

En el apartado de cómic nos encontramos con Eduardo de Salazar que resume los 40 años de existencia del coloso esmeralda a la vez que elabora una guía de personajes y una bibliografía de sus colecciones con la debida correspondencia. Solo cabría lamentar la ausencia en este apartado de las apariciones del antihéroe verde en otras líneas del universo Marvel como 2099 o Ultimate.

La parte multimedia llevada por David Fraile, abarca las apariciones de Hulk en televisión y cine así como su presencia en diversos videojuegos. Habla el autor no solo sobre los proyectos realizados y como se llego a ellos, sino también sobre aquellos que fueron ideados aunque no se llegaron a realizar.

En este apartado la película de Hulk que acaba de estrenar **Ang Lee** es la que mas peso tiene en su conjunto.

Estamos ante un completo libro que satisfará a los seguidores del personaje a la vez que nos ofrece una nueva visión sobre un personaje a menudo incomprendido y al que no conviene hacer enfadar.

Jónatan Rubio

JLA

Morrison-Porter. Norma.
Tomo 120 págs .en color. 12,95 euros.

Norma se ha decidido a reeditar la etapa de **Grant Morrison** al frente de los héroes más grandes del mundo, aprovechando que está de moda por eso de guionizar a los mutantes. Aquí ya habíamos visto estos comics, de la mano de la editorial mejicana **Vid**, que, pese a todas las quejas que tuvo que soportar (especialmente por sus traducciones), se las arregló para hacernos llegar muchas historias que habrían quedado inéditas de otro modo... Pero estoy divagando. Pasemos a hablar de estos tebeos. Son... grandes tebeos de acción.

El guionista escocés decidió basar su etapa en la aventura, en enfrentar a los justicieros (al principio, los siete grandes, *Superman, Batman, Linterna Verde, Flash, Wonder Woman, Aquaman* y *Detective Marciano*, luego muchos más que se fueron uniendo) a enemigos cada vez más poderosos, obviando todo lo posible el desarrollo de los personajes, que, supuestamente, ya se trataba en sus propias colecciones, pasando lo mejor que podía las exigencias editoriales (que si ahora *Superman* es un ser eléctrico, que si ahora *Wonder Woman* es su madre...).

El dibujo de **Porter** es resultón. Mejora con los números, pero podía haber sido mucho mejor, más espectacular, con mejor narrativa. En conjunto merece la pena... si no los tienes ya, claro.

La espada del inmortal

Hiroaki Samura. Ediciones Glenat.
Tomo de 232 págs. en b/n. 8,50 euros.

Glenat comienza la edición en doce volúmenes bimestrales del "seinen manga" *La espada del inmortal*. Este "jidaimono" –obra ambientada en la historia nipona– contaba con una edición incompleta previa, en diez volúmenes de formato prestigio, por Norma Editorial. El proyecto de Glenat, presentado en tomos fieles a la edición japonesa, promete la reproducción de la totalidad de la obra.

El protagonista es un rônin del Japón del siglo XVIII, al que la ingesta de unos bichitos que una anciana había incorporado a su bebida ha convertido en inmortal. Tal condición, el samurai es presentado sobreviviendo a un tiro en la cabeza, le resta habilidad en la espada. El rônin deberá matar a tantos malvados como inocentes ha liquidado, a fin de que esas mil ejecuciones le libren de la maldición de la inmortalidad.

Samura firma un relato impresionante marcado por contrates tanto a escala temática –entre inocencia y violencia– como gráfica –entre lo detallado y lo vivaz.

El lector no se debe engañar por lo explícito de la violencia, o por que el nombre del protagonista, Manji, sea el término budista para la cruz gamada –símbolo que adorna al ronîn y que éste marca en sus enemigos. Estamos ante una reflexión sobre la redención, y los vericuetos a recorrer para alcanzarla.

La laguna de Sherman: ¿Comer o ser comido?

Jim Toomey. Devir.
Tomo de 128 págs. en b/n. 11 euros.

La publicación de tiras cómicas en España ha sido habitualmente tan difícil y poco comercial que resulta motivo de alegría enterarnos de la publicación de una serie inédita.

Junto a la más conocida "Mutts", la editorial Devir ha apostado por "La laguna de Sherman", una serie de animales parlantes que frente a la tradicional idea de tiras para toda la familia rebosantes de buenos sentimientos resultan estar repletas de crudeza y mala leche.

El personaje principal de la serie es Sherman, un tiburón con poco cerebro y mucha panza que parece la versión acuática de Homer Simpson; a su lado tenemos a su mujer, Megan, una maruja amante de las joyas y los complementos y que no siente demasiado afecto por Sherman. Completan el reparto los amigos de la pareja; un variado grupo de personajes que contribuyen a crear cierta sensación de tira coral más allá del título.

En cuanto al dibujo, nos encontramos con un grafismo caricaturesco y simple que es claro resultado de las necesidades de una tira cómica actual. Permite reconocer a los personajes y su ambiente a la vez que deja espacio para construir de forma esquemática una ambientación y potenciando la exageración cuando el guión lo requiere.

Esperemos que siga la publicación para paliar la laguna editorial de las tiras cómicas.

Carlos Díaz Correia

Nino Ortea

Jónatan Rubio

Museo Nacional de lo accesorio e irrelevante

José Carlos Fernandes. Devir.
Tomo de 68 págs. en bitono. 8 euros.

Esta entrega supone un regreso al sorprendente universo propuesto por **José Carlos Fernandes**. Una serie de personajes solitarios revelan sus excentricidades, y se nos presenta una colección de objetos imposibles. Se trata de conceptos al límite de la razón y la cordura, haciendo irresistible asomarse a curiosear ese "otro lado", siempre amparados por la tranquilizadora barrera de la página impresa. Se ofrecen veintiocho nuevos "bocados de irrealidad", continuando con la línea establecida en *El Quiosco de la Utopía*, que amplían las fronteras de este manicomio conceptual.

Para los que se han subido en marcha: *La Peor Banda del Mundo* es una de las historietas más originales que pueden encontrarse en la librería. Se compone de narraciones (es difícil definirlas ¿cuentos?¿retratos?¿disecciones?) de dos páginas, donde se analiza la absurda cotidianidad de los personajes que pueblan la ciudad cartografiada por **Fernandes**. La observación de sus delirantes comportamientos, pese a que encuadrados en su entorno parecen tener su lógica, sugiere interesantes asociaciones de ideas e invita en ocasiones a la reflexión del comportamiento propio. Pero no se trata en absoluto de una obra pretenciosa o pedante. **Fernandes** tiene la habilidad de contarlo todo de una forma sencilla, con un dibujo frío que aumenta la sensación de (fascinante) distanciamiento.

En definitiva, una lectura agradecida que a buen seguro invitará a más de una relectura, quedando a la espera del próximo tomo, *Las Cartas de Babel*.

Josep Calduch

Katteni Kaizo (Las guarradas de Kaizo)

Kohji Kumeta. Editorial Ivrea.
Tomo en b/n. 6,90 euros.

Ivrea se está comenzando a caracterizar por el lanzamiento de títulos arriesgados en ediciones de calidad, como es el caso de esta obra de **Kumeta** que tras 20 tomos recopilarotios sigue editándose con gran éxito en Japón.

Kaizo es un estudiante de instituto que día a día aborda los problemas que se les presentan a él y a sus compañeros. Pero Kaizo está tarado desde que siendo pequeño se dio un golpe en la cabeza, y cree que es un cyborg que debe salvar a la humanidad de enemigos mostruosos e invasiones alienígenas. *Katteni Kaizo* es una serie con un humor surrealista, espontáneo, plagado de referencias culturales al Japón actual (aclaradas en un apropiado anexo), y que recurre con frecuencia a la escatología. Las historias, antoconclusivas, parten de ideas sencillas que se retuercen hasta el absurdo gracias a la avería mental del protagonista y al coro de chiflados que le acompañan en cada capítulo; como el grupo de los cuñas gritones, unos jóvenes poetas que se pasean desnudos excepto por una cuña de cristal que lucen en el pene y que escriben poemas de mal gusto en el cuerpo de sus víctimas.

El dibujo cumple una labor de conducción del guión. Es muy sencillo, sin detalles ni trabajo de sombras, pero presenta un gran dinamismo que se ajusta al desarrollo vertiginoso de los gags.

Si buscais entretenimiento sin más pretensiones, acercaos a Katteni Kaizo. Sus tramas absurdas y su humor grumoso garantizan evasión y risas por un precio razonable.

Irma Page

Modotti. Una mujer del siglo veinte

Ángel de la Calle. Editorial Sinsentido.
Álbum de 124 pags. en b/n. 12 euros.

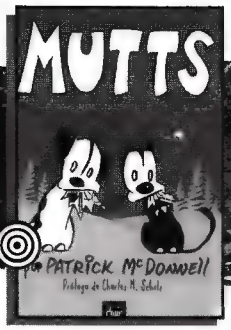
Siendo sincera, suelo ser muy reticente a la lectura de obras sobre la vida de personajes concretos: las biografías no son lo mío. Pero en *Modotti* no se nos presenta únicamente la vida de Tina Modotti, controvertida fotógrafa, abnegada militante del partido comunista, amante y nunca madre. En este primer volumen Modotti es una locomotora que lleva tras de sí los vagones del Méjico de los años veinte, con Diego Rivera, Frida Kahlo, Edward Weston y en ejército de intelectuales de todo tipo que buscaban la revolución del proletariado y la dignidad en la existencia.

Pero *Modotti* también es la historia de su autor, **Ángel de la Calle**, que encuentra a Tina mientras encuentra partes inéditas de sí mismo. De su mano conocemos a Paco I Taibo, recorremos la Semana Negra y el Méjico actual, estableciendo paralelismos y confrontaciones entre ideales y realidad.

El dibujo, de líneas gruesas y plagadas de ángulos, se suaviza y volumiza a través de sombras, de miles de rayas que llenan cada rostro y cada fondo. La narrativa sustenta gran parte del grafismo, conduciéndonos a través del tiempo y el espacio con transiciones limpias, sin saltos ni confusión.

Modotti es una búsqueda. La búsqueda de un motor a la vida de Tina, de una fuerza para seguir aderlante con proyectos enlazados en la mente de **Ángel de la Calle**, y del lector, que debe encontrar las respuestas a los enigmas que **Ángel** y Tina nos proponen.

Irma Page



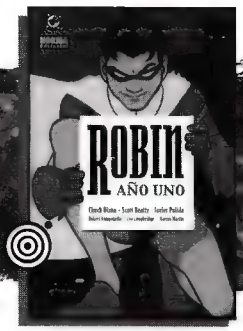
Mutts

McDonnell. Devir.
Tomo de 128 pags. en b/n. 11,50 euros.

Hace unos años que **Planeta** nos sorprendió sacando unas entretenidas tiras de un perro y un gato en formato comicbook. La colección cerró enseguida, pero dejó un buen sabor de boca entre los que nos decidimos a comprarla. Ahora **Devir** toma el testigo, y nos ofrece el que (esperemos) sea el primero de muchos tomos recopilatorios de la obra de **McDonnell**.

Los protagonistas de la misma son un perro y un gato, amigos y vecinos, que nos cuentan sus peripecias con sus dueños, con el resto de animales de la zona, con el carnicero... Las historias siempre están narradas desde el punto de vista de los animales, recordándonos en ocasiones a otras tiras como *Garfield* o *Snoopy*, de cuyo autor, el difunto **Charles Schultz**, es el prólogo. El dibujo es sencillo, simplista, limpio, pero muy apropiado para este tipo de tiras.

No hay que esperar florituras, pero siempre ayuda a entender lo que cuenta, sin complicaciones. El humor es blando, no hay que esperar burradas ni cosas que puedan resultar ofensivas, haciéndolo apto para todos los públicos. Se basa principalmente en las reacciones de los dos protagonistas ante los extraños actos de la gente que los rodea... Quizás a veces no es especialmente cómico, pero al menos logra arrancar una sonrisa.



Robin año 1

Varios Autores. **Norma Editorial.**
Tomo. 200 págs. en color. 20 euros.

Las similitudes entre *Robin: año uno* y *Batman: año uno* van más allá de aspectos técnicos, y alcanzan a su trama, que presenta un mismo punto de partida: la reflexión sobre el impulso que nos hace abandonar la comodidad de lo fácil, para arriesgarlo todo en la defensa solitaria de lo justo.

Robin, recién llegado al universo batmaniano, afrontará una serie de conflictos, incluida la incomprensión de su mentor o su unión a un grupo de malhechores, para demostrar su derecho a enmendar sus errores por sí solo.

Dixon y **Beatty** guionizan esta historia –recogida inicialmente en cuatro prestigios– que aparece firmemente asentada en la continuidad batmaniana.

La trama muestra una orientación hacia el enfoque humanista que **Dixon** incorporó a sus trabajos en DC, desarrollando magníficamente las relaciones entre los personajes –Alfred y Dick Grayson, el primer Robin– o presentando guiños tan eficaces como el primer encuentro entre Dick y Barbara Gordon.

Pulido firma un dibujo sumamente narrativo, que peca de simplicidad en los fondos. Un problema con las fechas de entrega le llevó a pedir a **Marcos Martín** que dibujase 19 páginas del cuarto volumen de la obra.

En conjunto, estamos ante una obra cuya relectura nos proporcionará tanto placer como su primera lectura.

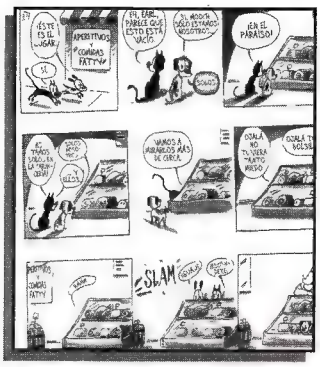
Super Humor Rompetechos

Francisco Ibáñez. Ediciones B.
Álbum de 192 págs. en color. 12,95 euros.

Rompetechos cumple 40 años en papel, y para conmemorar tan magno acontecimiento, al fin tenemos una aceptable selección que va desde la primera aparición en el *Tío Vivo* y algunas historietas de portada del *Din Dan*, hasta sus apariciones en alguna historieta con *Mortadelo y Filemón*, para acabar con una hecha este mismo año donde nuestro cegato amigo se introducirá en la sede del PP creyendo estar en un cine.

Una indigestión de *Rompetechos* no es recomendable, este tomo debe saborearse poco a poco, sus gags están limitados a lecturas equivocadas de carteles, y confusión con personajes, animales o cosas. Lo que puede parecer repetitivo en una lectura continuada roza en ocasiones las más altas cotas de desternille en uno de los rasgos más geniales de **Ibáñez**: las situaciones absurdas, en donde la ceguera del protagonista le hace interaccionar con personajes, que alucinados, no entienden ni jota de lo que esta bombilla de luto y con gafas les está contando o empieza a hacer con ellos. En ese momento te resulta imposible no soltar carcajada tras carcajada en situaciones que te llevan directamente a llorar de la risa, y ver como tu familia o mujer te miran con cara rara. Es entonces cuando agradeces al mejor **Ibáñez** los incontables momentos de satisfacción que te ha dado a lo largo de tantos años. Gracias, maestro.

Carlos Díaz Correia



Nino Ortea

Javier Riva

Ruse: La justicia de Simon Archard

Waid-Guice. Planeta-Crossgen.
Tomo de 104 págs. en color. 7,95 euros.

Nuevo título perteneciente al *Universo Crossgen*, que nos traslada a una época victoriana alternativa en la que nuestros protagonistas, el detective Simon Archard y su ayudante, Emma Bishop, una belleza de ojos verdes dotada de poderes, luchan por impartir justicia. En este primer volumen, los dos héroes se enfrentan a una peligrosa banda de narcotraficantes comandada por Miranda Cross, que gracias a sus artimañas y utilizando una potente droga ha conseguido controlar a su antojo a los personajes más relevantes de la alta sociedad de Partington. Simon y Emma lucharán, no sin esfuerzo y riesgo, por reestablecer el orden y devolver la tranquilidad a la ciudad.

El incombustible **Mark Waid** ayudado a los lápices por un correctísimo **Butch Guice**, la tinta de **Perkins** y el color de **DePuy**, nos presenta una original y bien construida historia en la que el nutrido grupo de personajes que participan no suponen un lastre para la narración, pues desde el principio el guionista sabe hacerlos interactuar casi a la perfección, haciéndolos participar tan sólo cuando es preciso y tienen algo que aportar, evitando alardes inútiles que puedan confundir al lector y dosificando la intensidad de la trama, algo para lo que últimamente no todos parecen estar capacitados, empeñados más bien en liar y liar la madeja hasta que ni ellos mismos saben donde están.

Un tebeo entretenido, con un toque de surrealismo y un final abierto que puede deparar un interesante e incierto futuro. Esperemos que su acogida nos permita disfrutarlo.

José Ignacio Delgado

Ser Rey

Quim Bou. Dude Comics.
Número único de 48 págs. en b/n. 5 euros.

Quim Bou y Dude nos ofrecen una nueva incursión en el continente de Môn, esa tierra mágica y misteriosa donde la fantasía heroica todavía campa a sus anchas. Tras las miniseries *Corazón Negro* y *Oro Rojo* llega este número único, escuetamente titulado *Ser Rey*, que narra la última aventura de un héroe bárbaro llamado Angor, un personaje tipo Conan, pero que al envejecer no ha tenido la misma suerte que el musculoso cimmerio, ya que en vez de acabar sus días convertido en rey de una decadente nación occidental el Angor de **Quim Bou** regenta una posada – o, más bien, vive con la dueña – al tiempo que se evade continuamente al pasado para recordar viejos amoríos y hazañas de juventud, hasta que un día se reencuentra con uno de sus viejos compañeros de armas y decide regresar a la vida de mercenario.

Narrada de forma vigorosa con un estilo entre épico y crepuscular, con alusiones y homenajes que van desde el Conan de **Howard** a filmes como *El hombre que pudo reinar* o *Sin Perdón*, *Ser Rey* es una estimable revisión del mito del bárbaro aventurero que combina hábilmente las dosis de acción con una nostalgia empalagosa y un cierto sentido del humor no exento de ironía, todo ello eficazmente plasmado en imágenes con el personal estilo de **Bou** y su asimilada influencia del manga japonés.

Alejandro Caveda

Spiderman / Gata Negra: El mal que los hombres hacen.

Smith/Dodson. Forum.
Comic-book de 24 págs. en color. 1,70 euros.

Entretenida es el adjetivo que mejor define a esta miniserie de cuatro entregas. Aquellos que busquen un enfoque rupturista, o un tratamiento innovador, de la figura del arácnido, o de su relación con la gatita, mejor guardan sus euros para una ocasión más propicia.

Estamos ante un producto que agradará a gran parte de la legión de seguidores de Spiderman, tanto por el respeto a la continuidad del personaje, como por el reencuentro con los roces y arrumacos que éste comparte con la felina.

Los que no estamos enmarañados en la red del trepamuros, disfrutaremos de una sucesión de situaciones arquetípicas, convertidas en amenas. **Smith** vuelve a confirmar su habilidad como dialoguista, en unas conversaciones ágiles que perfilan a los personajes, e involucran al lector con sus referencias a la realidad sociocultural norteamericana.

El dibujo de **Dodson** es atractivo en el tratamiento de la figura humana, y resolutivo en su escenificación, atrapando con facilidad nuestra atención entre sus viñetas. Sus lápices captan emociones variadas: del vértigo del salto a un vacío de veinte pisos, al arrebato de intentar robar un beso a una persona enmascarada.

En resumen, una lectura entretenida que por un rato nos aleja del mal que los hombres hacemos. Te lo garantizo.

Nino Ortea

3 3 3 MN 3,3

Supreme #1

Moore-Bennet/Veitch. Dolmen Editorial
Prestigio de 56 págs. en color. 4,80 euros.

El impacto de este trabajo de **Alan Moore** sería mayor si lo estuviéramos leyendo en su momento. Ahora, más de un lustro después, se nos escapa algo la huella que supuso la vuelta del genial guionista al tebeo más comercial... y mediante el homenaje/parodia del superhéroe más clásico. Ahora hemos visto ya tantas vueltas a los orígenes (una de ellas del propio **Moore** en ***Tom Strong***) que nuestra capacidad de sorpresa no es puesta a prueba.

Sin embargo, no por ello debemos dejar de disfrutar un tebeo bien construido, bien escrito dentro de su simplicidad y aceptablemente dibujado, siguiendo el dibujante Bennet los cánones del cómic yanqui de los últimos ochenta para la ambientación moderna e imitando Rick Veitch el estilo clásico para las historias homenaje. En ambos tipos de historia, el Superman de los años cincuenta vuelve a las páginas de una manera casi clónica, aunque no exenta de cariño y buen humor. El guionista no duda en poner de vuelta y media a las continuas revisiones de los orígenes de los superhéroes, y presenta su homenaje a la edad clásica del subgénero aportando la original idea de que los lectores iremos descubriendo la historia al mismo tiempo que el propio protagonista.

Al final nos quedamos con un cómic muy entretenido, sin ninguna pretensión de trascendencia o profundidad, y que cumple plenamente con su objetivo. Un tebeo a seguir.

Jordi Juanmartí

4 3 3 MN 3,2

Torso

Andreyko-Bendis. Planeta.
Tomo de 280 pags. en b/n. 12 euros.

Curiosa historia la del primer asesino en serie de los Estados Unidos, que aquí nos narran con maestría el dúo **Andreyko-Bendis**, encargándose este último del dibujo, algo que sorprenderá a más de uno, habituado a verlo en los guiones de colecciones de moda como *Daredevil* o *Ultimate Spider-Man*.

Esta reconstrucción histórica está bastante bien lograda, acercándonos a la América de los años 30, mediante un inteligente dibujo, apoyado en fotografías, manchas de negro y repetición de viñetas, que permiten a **Bendis** jugar con el ritmo de la historia, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados en sus demás trabajos.

Pese a todo, se echa en falta en ocasiones una mayor variedad; quizás este trabajo en manos de un dibujante más dotado hubiera sido una obra maestra, lo que no quiere decir que el resultado sea malo, ni mucho menos. Porque los autores saben cuáles son sus puntos fuertes y cuáles los débiles, y juegan con ellos, haciendo uso de largos diálogos, que explican aquello que no es capaz de mostrar con el dibujo.

Aún así, el tomo no se hace pesado, ya que la acción fluye a gran velocidad, obteniéndose un tebeo bien construido, que cumple su objetivo: mostrar al lector los asesinatos ocurridos en Cleveland hace más de 70 años... y que aun siguen sin resolver.

Carlos Díaz Correia

4 5 4 MN 4,2

Trazo de tiza

Miguelanxo Prado. Norma Editorial.
Álbum de 92 págs. en color. 15 euros.

Serializada en *Cimoc* durante 1992 y recopilada en álbum un año más tarde, *Trazo de tiza* es la obra más aclamada de **Miguelanxo Prado**, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras, y alcanza con esta su tercera edición.

No voy a engañar a nadie. *Trazo de tiza* no es un tebeo de esos que podemos abrir, mirar, leer y cerrar sin más. No. Nos exige implicación, compromiso de permanecer alerta porque lo que se nos describe, la historia, va mucho más allá de lo que quizás muchos estemos preparados para captar. Predisposición para intentar interpretar los acontecimientos, para permanecer atentos a los detalles, para desentrañar lo que pasa. Ayudado por un dibujo realista (no falto de significado) un deslumbrante color y una ambientación excepcional, **Prado** nos sitúa en el océano, en un pequeño islote coronado por un faro inservible, a cuyo muelle los barcos llegan como por azar y que le servirán para tejer su particular tela de araña en la que enredarnos. Quizás el mayor logro de *Trazo de tiza* sea la cantidad de lecturas posibles que pueden hacerse, fruto del juego propuesto por el autor.

A muchos posiblemente defraudará la historia, a aquellos que no estén dispuestos a complicarse, a los cómodos, o a los que aún piensan que un tebeo es tan sólo un banal entretenimiento al que no hay que dedicar más tiempo que el imprescindible. Otros, sin embargo, aún buscamos una explicación más que añadir a nuestra ya numerosa lista.

José Ignacio Delgado

University2

Frank Cho. La Señorita Parissi.
Tomo en b/n.

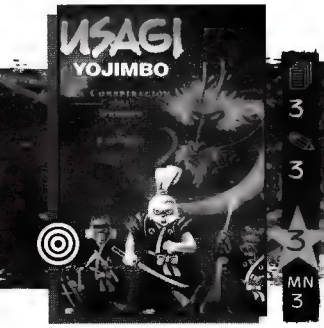
Erase una vez un joven universitario llamado **Frank Cho** al que le gustaba dibujar. Este chico hacía tiras cómicas para el periódico de la universidad, y una de ellas fue un gran éxito. Trataba sobre una serie de animales escapados de un laboratorio, que ingresaban en la facultad (becados, además, por eso de las políticas de discriminación positiva), y comenzaban a disfrutar de las ventajas de la vida colegial: fraternidades, cervezas y mujeres.

Años después, este autor reformó la tira y la vendió a los *syndicates* (las agencias que controlan todo el mercado de tiras cómicas en los periódicos estadounidenses), dando lugar a la archiconocida *Liberty Meadows* (publicada en España por **La Cúpula**). Lo que aquí nos ofrece **La Señorita Parissi** es un recopilatorio con las tiras de esa época universitaria, en las que veremos a todos estos personajes que ya conocemos, pero con un humor más cafre, más bestia...

Las situaciones cómicas no tienen que pasar el filtro de la censura del *syndicate*, y se nota, porque a veces son de lo más burro...

El dibujo es un poco más tosco (ha evolucionado y mejorado con los años), pero sigue siendo muy bueno. El resultado es un gran cómic de humor, especialmente recomendable si disfrutas con películas como *American Pie* o *Aquellas juegas universitarias*.

Carlos Díaz Correia



Usagi Yojimbo: La Conspiración del Dragón

Stan Sakai. Planeta DeAgostini.
Tomo de 176 págs. en b/n. 7,95 euros.

Planeta nos ofrece una nueva entrega de las aventuras de este simpático conejo samurai que vagabundea a través del Japón feudal del siglo XVII deshaciendo conspiraciones, luchando contra ninjas y samuráis rivales y ayudando a cuanto necesitado se cruza en su camino.

Usagi Yojimbo es el personaje más famoso del artista japonés **Stan Sakai**. Sin duda, la clave de su éxito está en la sabia combinación entre unos guiones trepidantes, que combinan lo mejor de la novela histórica con el cine de aventuras y samuráis, y una narrativa fluida gracias a un estilo de dibujo poco recargado, directo, casi cinematográfico.

La Conspiración del Dragón (publicada originalmente en 1991) es una historia fresca, lineal, con abundantes toques de humor, y tal vez menos densa en datos y acontecimientos que otras del personaje, lo cual, en vez de ser un defecto, redunda en una lectura más ágil y amena.

En ella Usagi debe enfrentarse a Tamakuro, un ambicioso señor feudal que está almacenando armas de fuego con el fin de enfrentarse al Shogunato. El lector habitual reencontrará viejos conocidos de la saga (como Tomoe, Zato Ino o Shingen) y otros nuevos que enriquecen aun más el tapiz en que se mueve el personaje.

El resultado es un comic apasionante que se lee de un tirón y deja ganas de repetir.

Alejandro Caveda

Young Justice

David-Nauck. DC.
Comic-book de 24 págs. a color. 2,75 dólares.

Ahora que acaban de cancelarla en los EUA, parece que **Norma** se anima a publicar esta entretenida serie de superadolescentes. Bueno, más vale tarde que nunca.

A decir verdad, *Young Justice* no es la mejor serie del mundo, pero si que es lo suficientemente entretenida como para merecer la pena. El guión de **David** está repleto de guiños al lector, humor absurdo y desarrollo de personajes, es decir; lo habitual en este guionista de larga trayectoria en el medio.

No defraudará a los que ya conozcan y disfruten de su trabajo, porque aquí es más de lo mismo... quizás con un especial énfasis en el aspecto humorístico, pero, claro, teniendo un personaje como *Impulso*, es demasiado tentador... de hecho, algunos de sus mejores números están centrados en este personaje.

Por su parte, **Nauck** tiene un estilo muy peculiar, caricaturesco en algunas ocasiones, y se le nota que proviene de la escuela **Liefeld** (no en vano fue uno de sus "descubrimientos", hace años, en la serie *New Men*).

El resultado es un más que aceptable cómic de superhéroes, que no pretende revolucionar el medio, sino entretener al lector, apoyándose en unos personajes más o menos conocidos (*Robin*, *Wonder Girl*, *Superboy*...) que crecen y maduran a lo largo de toda la etapa (menos *Impulso*, claro, pero es que él es especial...).

Carlos Díaz Correia

KANE

Paul Grist. Dancing Elephant Press. Cuadernos de 24-36 págs.1,80 libras esterlinas.

Finalizada la investigación sobre las circunstancias que le llevaron a disparar contra su compañero, el detective Kane se reincorpora, tras seis meses de suspensión, a su puesto en la comisaría del Distrito 39 de New Eden. Allí descubrirá lo difícil que puede ser sobrevivir para un policía que se ha convertido en objeto del odio de quienes trabajan con él.

Con esta premisa se abre una de las obras más interesantes de la década pasada: *Kane*, del británico **Paul Grist**. En 1999, **Planeta-DeAgostini** comenzó a ofrecerla al público español, pero su aceptación popular no pudo garantizar su permanencia en el mercado: la serie, proyectada inicialmente como un prudente conjunto de 12 números, finalmente se quedó en 6, de los 31 que ya han salido en su idioma original. **Grist** dice tener aún mucho que contar, y, puesto que el sello **Dancing Elephant Press** es suyo, probablemente (a pesar de una interrupción que ya dura dos años) seguirá haciéndolo.

En lo que aún no hemos visto aquí, **Grist** sigue intercalando *flashbacks* y entrecruzando argumentos secundarios, para construir un inmenso mosaico de relaciones humanas, una tremenda obra coral en la que alterna situaciones absolutamente dramáticas con otras de gran comicidad, moviéndose con igual soltura en ambas.

Gran conocedor y amante del medio (ahí están, confirmándolo, sus múltiples homenajes y referencias), **Grist** disfruta explorando, sin pudor, sus posibilidades narrativas: hay un episodio completamente sin diálogos; otro, contado con un punto de vista subjetivo, desde el interior de un coche patrulla; otro, presentado como si se tratara de un reportaje televisivo; otro, como un diario de noticias.

Las influencias evidentes son muchas: *Canción Triste de Hill Street*, la obra de **Miller** (sobre todo, *Daredevil* y *Sin City*), **Eisner**, **Lapham**... A pesar de una muy diferente ambientación, también son obvias la marca de **Dave Sim** (a quien **Grist** reconoce como su modelo en la autoedición y en algunas apuestas formales, como las largas viñetas verticales) o de **Beto Hernández**: hay mucho de Palomar en New Eden, donde cada personaje tiene alguna historia apasionante, de gran carga emotiva, que, tarde o temprano, el lector podrá conocer, si tiene paciencia... y, en el caso del lector español, si tiene suerte.

Diego Angulo

Face

Peter Milligan y Duncan Fegredo. DC cómics. Nº único de 58 págs. en color. 4,95 dólares.

En enero de 1995, Vertigo inauguró la línea Voices, conjunto de *one-shots* sin ninguna conexión entre sí. Del efímero proyecto resultaron historias excelentes como *Tainted*, psicodrama con atmósfera de cine negro firmado por **Jamie Delano** y **Al Davidson**, o *Mata a tu novio* (editada por Norma) donde **Grant Morrison** y **Philip Bond** plasmaban su visión del amor adolescente.

Face fue la primera fábula recogida en Voices. **Milligan** y **Fegredo** ya habían realizado grandes obras en Vertigo, como *Enigma* o Shade, the Changing Man, colección presentada en España por Zinco. Con el pretexto de contar los trasuntos de un ambicioso cirujano plástico, tentado con remodelar la cara del pintor vivo más importante del siglo, ambos practican una disección, con el escalpelo de su arte, al sistema de valores que sigue nuestra sociedad banal, más preocupada por aparentar que por ser, y donde la defensa de ideales como la paz es adoptada como cuestión de imagen por falsos progresistas.

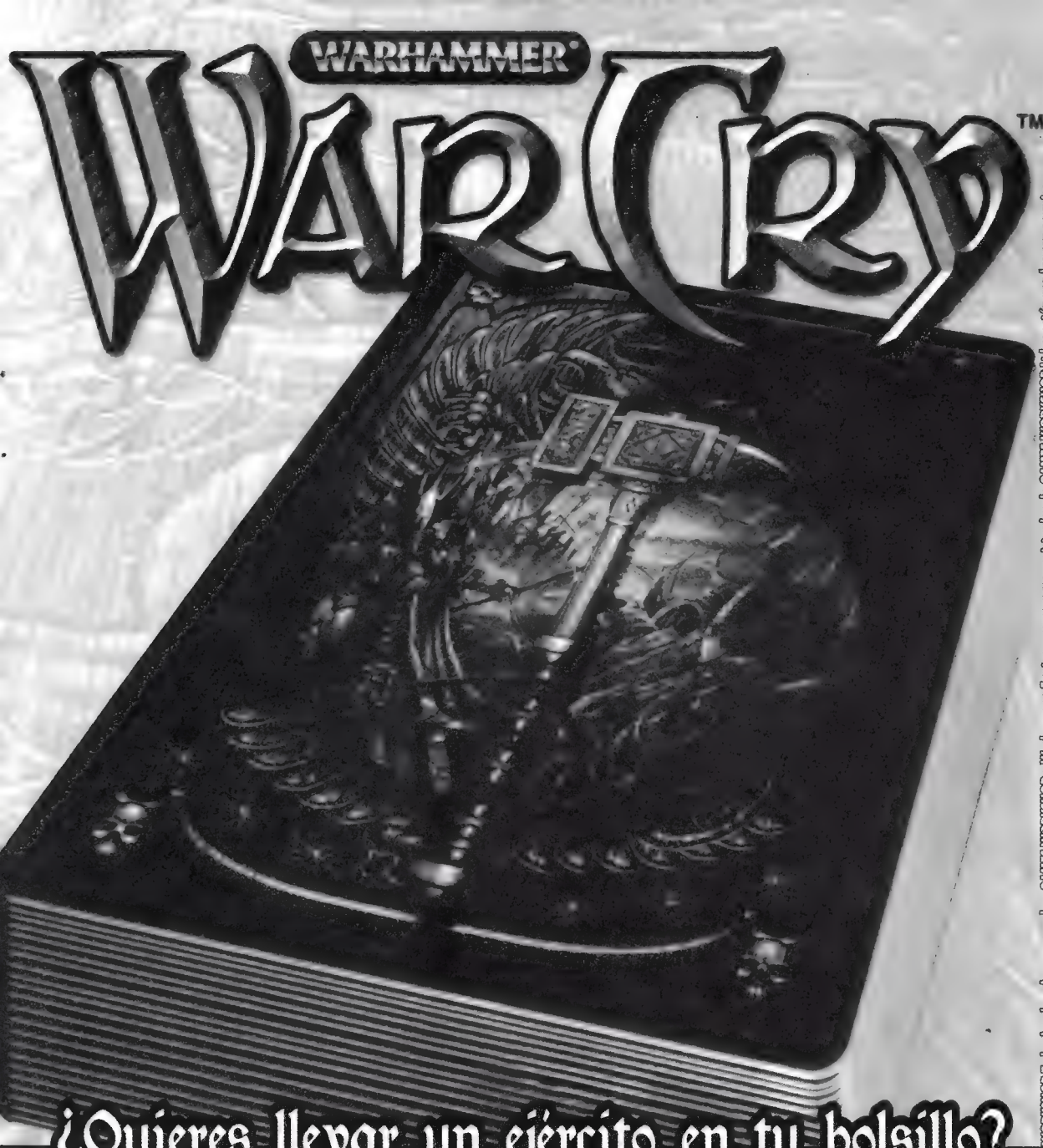
Milligan parte de premisas comunes a otras grandes obras, y su planteamiento recordará la novela de **John Fowles**, *El mago*, a más de un lector. Nuestra fragilidad al ser alejados de entornos en que nos mostramos seguros, el deseo humano de ser dios en microcosmos creados a su capricho, o la lasitud de nuestros sentimientos al ser tanteados, son ideas que cobran un nuevo enfoque en **Milligan**, amoldándolas a otras recurrentes en su producción, como el vacío de una vida basada en la búsqueda de la imagen apropiada, tema que subyace en sus guiones para Fuerza-X y es la base en su Blanco humano.

Fegredo firma un dibujo y entintado soberbios, sintetizando la realidad en trazos que reproducen o descomponen figuras y escenarios; como cuando un **Picasso** surgido de un espejo invita al cirujano a aprender catalán. Dentro de las innumerables referencias pictóricas en la obra, sus lápices muestran un paso del Impresionismo al Surrealismo según la narración avanza. La frialdad del coloreado refuerza la sensación de desamparo de los protagonistas.

La atemporalidad de las ideas defendidas en *Face*, y la calidad de la obra, facilitarían su hipotética publicación en España. Vivimos una época de milagros editoriales, confiemos en presenciar uno más que nos aleje del escepticismo.

Nino Ortea

WARHAMMER
WARCRY™



¿Quieres llevar un ejército en tu bolsillo?
Ésta es tu oportunidad
Los ejércitos se enfrentarán esta primavera

LA FACTORIA DE IDEAS
Sentinel Games
GAMES WORKSHOP

Distribuido por
DISTRIMAGEN

visitanos en www.distrimagen.es

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 2002 GAMES WORKSHOP Todos los derechos reservados GAMES WORKSHOP y Warhammer fantasy son marcas registradas de GAMES WORKSHOP ltd. y están usadas con permiso

Ladrönn

por Javier Riva

Su fabuloso trabajo para *Hip Flask* ha llamado la atención a los que desconfiaban que este mejicano generoso en su minuciosidad y de evolución constante lograría encontrar un estilo propio. Vía Internet nos responde sin pelos en el teclado y con las ideas claras.

¿Como empezaste en esto del dibujo y de los cómics?

En 1995 fui invitado por *Juan Vlasco* a la convención de San Diego, esa primera vez no encontré trabajo, pero me sirvió para conocer el ambiente. Recuerdo haber llevado muestras de mi obra, nada preparado realmente para la ocasión, algunos editores revisaron mis dibujos y con la misma me mandaron "a volar". Conocí a **Dave Taylor**, en el stand del ahora extinto *Starwatcher*, que vio mis dibujos y fue el único que me dio realmente buenos consejos, básicamente que debía mostrar algo terminado.

Al regresar a México inmediatamente me puse a trabajar; escribí una historieta y como no pensaba estar dibujando cosas para *Marvel* o *DC* pensé en *Dark Horse* pues ellos tienen los derechos de publicación de Aliens y enfoqué ese tema. Con mucha calma la fui dibujando, entintando y coloreando para que en la siguiente convención pudiese mostrar algo finalizado y así fue, entregué un juego de copias a todo color al dueño de *Dark Horse*. Casualmente ese día **Juan Vlasco** estaba mostrando su trabajo a dos editores de **Marvel: James Felder** y **Mark Powers**. Juan me pidió ayuda con la traducción, y fue cuando en ese momento **Felder** vio que llevaba bajo el brazo unos dibujos y dijo que se los mostrase. Después de verlos me dio una tarjeta y me pidió un juego de copias que mas tarde le entregué. El resto de la convención transcurrió tranquilamente, sólo entregué un juego mas de copias a un editor de DC.

Veinte días después recibí un fax de **James** indicándome que estaba interesado en trabajar conmigo. Me ofreció hacer una historieta de los *Inhumanos* de guión suyo y sólo esperaba la aprobación editorial, James sentía que yo era el artista ideal para ese proyecto. Con esa propuesta o promesa de trabajo abandoné todo en México y viajé a Estados Unidos donde, mi primer trabajo fue una historieta de *Blade* lpara uego continuar con algunos otros cómics; lo que no llegaba era la historieta de los *Inhumanos*.

Mi sorpresa fue grande cuando recibí una llamada de James: estaba a punto de abandonar *Marvel* lo que dejaba su proyecto en un limbo indefinido, decidí darle un regalo y dibujé una historieta corta de los Inhumanos, era lo menos que podía hacer por él pues su historia nunca vería la luz...

Un mes después me llegó una carta de *Dark Horse*, en la carta me decían que por el momento no tenían nada apropiado para mi tipo de trabajo. Aunque yo nunca pensé en estar haciendo super héroes en ese momento terminaba un cómic corto de *Blade*, mi primera historieta en *Marvel*... pronto llegaría *Cable*.

Se dice que tomas demasiadas referencias de Kirby, Moebius... en tus primeras obras.

Mi trabajo siempre ha estado influenciado por autores euroqpeos mas que por los creadores norteamericanos. Por otro lado nunca había pensado en trabajar para el mercado norteamericano. Modifiqué mi trabajo, tuve que ponerlo en un lenguaje visual que pudiera resultarle familiar a los editores, tomé ciertas influencias del trabajo de *Kirby*, agregué el detalle que tanto me gusta de los autores europeos y funcionó. Estar alejado de empresas como *Marvel* me ha servido para tener ciertas libertades artísticas y regresar a mis orígenes.

¿Qué piensas de los dibujantes que quieren triunfar imitando el estilo de Madureira, Ramos y demás artistas "de mode"?

Trato de no pensar en eso, pero si quieres mi opinión te diré que **Madureira** es el único que ha logrado tener un buen estilo dentro de esta corriente de dibujo, todos estos clones son en su gran mayoría personas sin criterio artístico que buscan llegar a publicar para obtener ganancias sin que les importe dar una mala imagen al medio. Son de alguna manera mercenarios del cómic, y algunos han llegado a ser exitosos contando con la complicidad de los editores.

Aparte de **Madureira** no conozco a nadie que este haciendo un trabajo serio, él ha logrado encontrar un gran estilo además de tener una buena técnica de dibujo, los demás sólo han tratado de una manera bastante mediocre de imitarlo. La razón por la que estos horribles clones se han multiplicado es por la gran necesidad que tienen las empresas norteamericanas por atraer lectores que gustan del trabajo de **Madureira**, los editores no se han querido tomar la molestia de buscar otros nuevos talentos y sólo han estimulado la proliferación de tantos y tantos malos imitadores.

El estilo de **Joe** esta inspirado en el Manga: ese tipo de dibujo parece ser sencillo, tan sencillo que aparentemente cualquiera puede hacerlo pero requiere de una gran depuración estética y la mayoría de los clones no saben nada sobre eso. En este universo la destrucción de la materia siempre da paso a la creación, a la vida, a todo... pero parece que los clones se han quedado varados en el caos previo a la creación pues las deformaciones en pies, manos, rostros así como la malísima anatomía y

las perspectivas forzadas es alarmante, creo que en este universo cambiante y armónico los clones son la segunda amenaza más grande después de los agujeros negros. (Risas)

¿Influencias?

Mis mayores influencias han venido de los autores europeos... **Moebius**, **Caza**, **Druillet**, **Boucq**, **Bess** y algunos más, también soy fan del trabajo de **Juan Gimenez**. Del mercado Norteamericano han sido pocos... **Kirby**, los **Buscema**, **John Romita Sr.**, **Gil Kane**, **Don Heck** y pocos más. En cuanto a escritores creo que solamente me siento atraído por los europeos siendo **Jodorowsky** a quien más he seguido desde que leí sus *fábulas pánicas*, libro que encontré en una librería de culto en la ciudad de México dibujado por él mismo.

¿Cuál es tu proceso de elaboración de una página?

Lo primero que hago es leer el guión, me tomo todo el tiempo que sea necesario. Es importante entender perfectamente la historia, luego hago alguna anotación necesaria para acordarme de algún detalle importante, y después de haber leído todo me gusta imaginar cada escena dentro de mi cabeza, imaginando los colores.

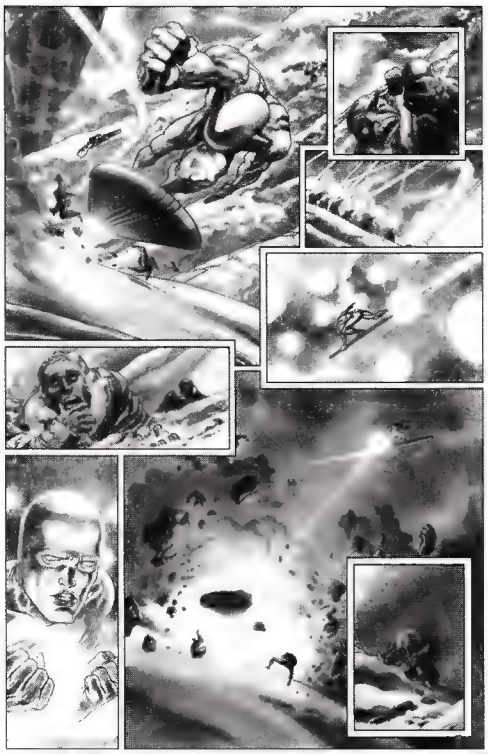
En una hoja de papel trazo de manera muy sencilla lo que podría ser la diagramación de la página con todos sus cuadros y a veces hago más de una idea, siempre es bueno tener un par de opciones en cuanto al acomodo de las viñetas aunque nunca es algo definitivo, a veces cambio de idea en el último minuto.

Con un lápiz suave hago líneas de guía, con poco detalle al principio, aunque dependiendo de la complejidad de la escena a veces prefiero hacer los encuadres en otro papel y luego los transporto a mi original ajustándolos ahí directamente.

Antiguamente trabajaba de una manera muy tradicional usando plumillas y pinceles, y aunque disfruto mucho trabajando así, ahora entinto mis páginas utilizando marcadores indelebles. La ventaja de usar marcadores es que no hay riesgo de manchar la página con gotas de tinta y además si se saben usar se pueden conseguir trazos gruesos y delgados como hacen las plumillas tradicionales.

El color lo manejo de acuerdo a las necesidades de mis páginas o portadas. Trabajo con Acuarelas, Acrílicos, Gouache, Tintas, Pasteles y Lápices de colores. Estas diferentes técnicas las aplico dependiendo el efecto que quiero conseguir. Después de trabajar los colores de manera tradicional uso una computadora para dar los acabados finales, controlando la saturación y los niveles de impresión.

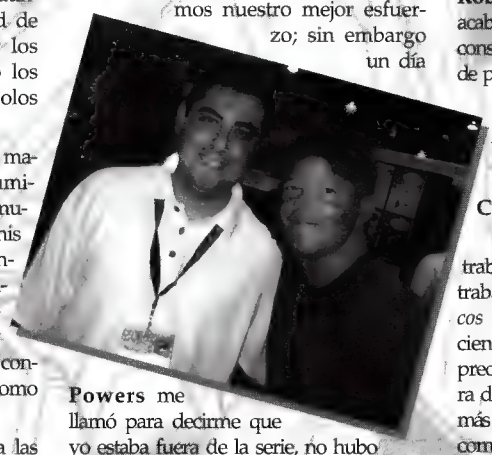
He pintado utilizando sólo la computadora, en ocasiones es una muy buena opción sobre todo cuando las fechas de entrega son cortas. Uso Photoshop 7 y Painter 7, trato siempre de emplear las aplicaciones de la misma manera que hago con las técnicas reales.



Tu paso por Marvel y la decisión de abandonarla tiene su primer punto de inflexión en la serie Cable, buenas críticas y ventas normalitas. ¿Le agradeces al editor Mark Powers y a Rob Liefeld que la gente haya añorado tu trabajo en Cable cuando te fuiste?

Cuando empiezas a trabajar en una serie lo que menos piensas es en el momento en que la vas a abandonar. Hacer una serie regular es un trabajo muy pesado, tener que cumplir con una página por día es a veces muy complicado, tienes siempre la presión de las fechas de entrega.

Joe Casey y yo trabajamos juntos durante casi tres años en *Cable* y pusimos nuestro mejor esfuerzo; sin embargo un día



Powers me llamó para decirme que yo estaba fuera de la serie, no hubo mas comentarios ni explicaciones por parte del editor, sólo eso. **Joe** después de enterarse decidió renunciar por su cuenta, realmente nos sentíamos mal ya que trabajamos mucho tiempo preparando el terreno para el desenlace de la saga de *Cable*. Habíamos llevado la historia al punto donde pronto estallaría la gran batalla de *Cable* y *Apocalipsis*, sería una batalla que acabaría con todo. Unos días después nos enteramos que **Rob Liefeld** llevaría a cabo ese gran final y así fue. Finalmente llegó **Rob** y con su infinita sabiduría en un solo número se encargó de echar abajo a Apocalipsis, creo que **Rob** llevaba tanto impulso que también acabó con todo lo que Joe y yo habíamos construido en nuestro paso por *Cable* y de paso se cargó a la serie completa, fue increíble, **Liefeld** acabó con todo. (Risas). (Nota del entrevistador: **Rob Liefeld** sigue siendo un genio).

¿Qué tal la experiencia con Claremont en el anual de Los 4F?

No me sentía atraído con la idea de trabajar con **Claremont**, había visto su trabajo en la colección de *Los 4 Fantásticos* y no me gustaba lo que estaba haciendo, sus historias me parecían muy predecibles y demasiado poco a la altura de la primera familia de *Marvel*. Además de ese afán de manejar las historias como si fueran la *Patrulla X*.

Una mañana recibí una llama de de **Bobbie Chase** diciéndome que debía hacer un anual de *Los 4 Fantásticos* y que sería escrito por **Claremont**. Me negué

rotundamente debido a que en ese momento ya estaba trabajando sobre el guión del *Silver Surfer* (*The lost adventure*), **Bobbie** insistió y me volví a negar. Desafortunadamente mi constante negativa hacia este proyecto encendió los ánimos editoriales y fui prácticamente obligado por **Bob Harras** a trabajar con **Chase**, que era la editora de la serie de *Los 4 Fantásticos* por entonces. Yo aún tenía la exclusividad con la empresa y no pude hacer nada. **Harras** me hizo abandonar el proyecto de *Silver Surfer* en el que ya estaba trabajando, y del cual ya había terminado las primeras cuatro páginas a todo color.

Lo peor estaba por llegar, mis sospechas se confirmaron días después lo que había pensado sobre **Claremont** y su forma de manejar a *Los 4F* dejaba mucho que desear.

Hoy puedo decir que el peor guión que he recibido fue el suyo para el *Anual 1999 de Los 4F*. Fue una pesadilla, me lo dieron en dos partes pues **Chris** no había tenido tiempo de terminarlo. Me puse a trabajar pero había cosas que no me gustaban, terminé como pude y entonces, recibí la segunda parte que para mi fue peor. **Claremont** metió unos personajes que estaban fuera de mi línea además de que había que crear a un nuevo personaje salido de la nada sólo para la ocasión.

La descripción de cada página estaba fuera de la realidad. Por ejemplo, recuerdo que la distribución de las secuencias era malísima y **Claremont** me describía tres o cuatro acciones por personaje en una sola viñeta lo que me obligaba a partir más la secuencia de acciones. Cada página terminaba teniendo en el mejor de los casos el doble del número de viñetas que se estipulaba en el guión, y por si esto fuera poco nunca faltaba que me pidiera casi siempre por página un Gran Panel de algo. Resumiendo un poco: malos tiempos de entrega, mal guión, mal color, mal editor, **Claremont** que no aparece... y nunca apareció. Un desastre total.

Tu primer gran cambio viene en otro anual, el de Thor

Esa pequeña historia para el anual de *Thor* 2000 fue una extraordinaria experiencia para mí pues era el momento de hacer algo diferente. Siempre he preferido hacer todo el trabajo artístico, me gusta tener esa responsabilidad y esta era una buena oportunidad para hacerlo. La historia era corta, tan sólo 12 páginas y había pocas viñetas por página así que hablé con **Tom Brevoort** y le dije que quería hacer todo el trabajo desde los lápices hasta el color. **Tom** estuvo de acuerdo. Al final sentí que había hecho lo correcto, esas 12 páginas refrescaron mucho mi trabajo, desde ese momento he tratado de tener el control del producto final hasta donde me sea posible.

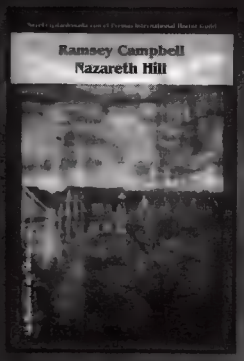
Miniserie de Los Inhumanos, sabor agridulce y posterior abandono de Marvel.

Los Inhumanos fue un proyecto poco valorado por parte de los editores, la corta visión de *Marvel* hacia este tipo de proyectos siempre ha resultado en finales trágicos.

Originalmente la historia por su complejidad había sido planeada por **Carlos Pacheco** y **Rafael Marín** para 12 episodios pero *Marvel* decidió recortarlos a tan solo cuatro. Desde ahí ya estaba todo empezando mal, no podía imaginar lo difícil que sería comprimir los doce episodios y aún poder contar la historia de la mejor manera.

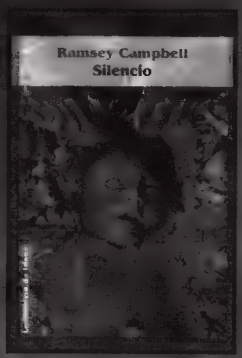
Antes de recibir el primer guión hablé con mi editor (**Powers**) y le dije que me interesaba pintar las páginas en el mismo estilo que había hecho la historia corta de Thor. El editor aceptó así que en cuanto recibí el primer guión me puse a trabajar, estaba feliz pero eso duró poco. Terminando la página 10 del primer episodio recibí una llamada de **Richard Starkings**, con malas noticias. *Marvel* ya había puesto en el Previews el anuncio de una miniserie, esto era terrible puesto que el libro salía en dos meses y obviamente se debía entregar por lo menos 20

Solaris terror



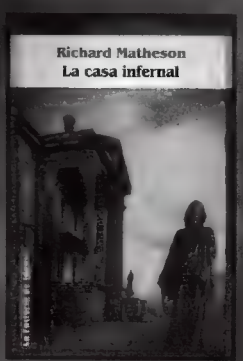
Amy , la llamaba la casa de las arañas, porque le daba escalofríos, pero su nombre era Nazarill y no había de que asustarse... sólo era una mansión en ruinas con vistas al pueblo. Del autor de "Los sin nombre".

Nueve historias ambientadas en los Mitos de Cthulhu, en pueblos alejados de la civilización, y que ocultan terribles secretos. Historias prologadas por Robert M. Price.



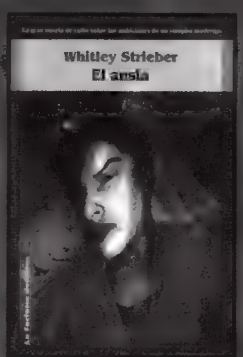
Hector amaba a los niños. El más leve indicio de que no se prestase atención a un niño era motivo para que los padres perdieran a sus hijos. Pero Hector no trabajaba para el Servicio de Protección de Menores.

Historias, ensayos y diferentes versiones del libro blasfemo: El Necronomicón. Ahora puedes aprender el verdadero saber de Abdu al-Hazred y conocer, el ignoto poder que se encuentra tras sus páginas.

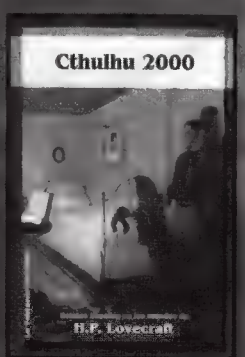


Durante más de veinte años, la Casa Belasco ha permanecido vacía. Las anteriores expediciones han terminado en desastre. Ahora se prepara una nueva investigación. La mejor novela del autor de "Soy Leyenda".

Ilustra la presencia de Nyarlathotep, mensajero de los Dioses, y lo muestra en sus distintas formas. Entre los trece relatos se cuenta una novela corta de Lin Carter. Robert M. Price contribuye con los prefacios.



Miriam tiene un esposo al que adora, pero como todos sus amantes anteriores, empieza de repente a envejecer. En apenas una noche su cuerpo revela la verdad: John tiene cerca de doscientos años.



Prestigiosos autores d horror y fantasía reflejar el espíritu narrativo de H.P. Lovecraft, narrador supremo de lo sobrenatu ral, a lo largo de diecio cho escalofriantes relato contemporáneos que habrían hecho sentirse orgulloso al maestro.

Solaris terror

www.distrimagen.es

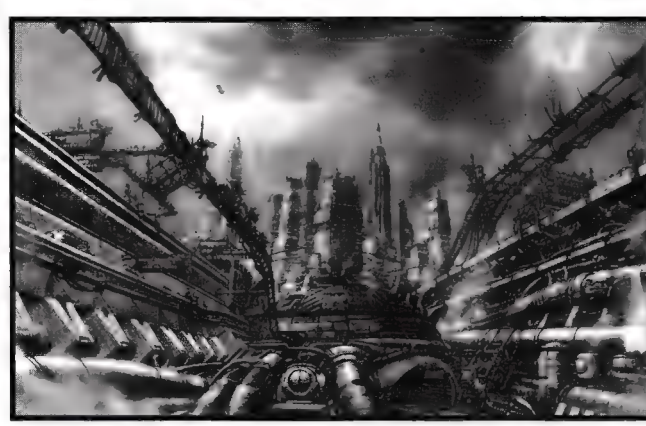
LA FACTORIA DE IDEAS

días antes lo que solo me dejaba cerca de mes y medio para terminar el primer episodio. Llamé a **Mark Powers** para saber qué había pasado, ahora sería muy difícil terminar a tiempo yni hablar de pintar las páginas. **Mark** me dijo que había pensado que yo no tendría problemas y que pintaría todo rápido algo; absolutamente fuera de la realidad, me di cuenta que no tenía ni idea de lo que era pintar a mano.

Traté de convencer a **Powers** que se anuciara la serie como libro bimestral o trimestral para así poder tener tiempo de hacer y se negó, no quiso tomar ninguna decisión. En vista de lo ocurrido deseché la idea de pintar laserie a mano y recurrí a mis amigos de **Studio F** que accedieron a pintar las páginas.

Una vez más lo peor estaba por llegar: el segundo episodio había salido ligeramente retrasado por consiguiente, el tercer episodio saldría aún más tarde. Estaba terminando el tercer episodio cuando **Mark Powers** me llamó para decirme que estaba pensando en poner a otro artista para que hiciera el cuarto número; yo reventé. Le dije a **Powers** que eso no era lo mejor para la serie, pero **Mark** tenía otros planes.

La decisión ya se había tomado, pero nunca me dijo que el artista que *Marvel* había designado para terminar la mini serie llevaba ya más de dos semanas trabajando en el número 4. Ese mismo día **Powers** me mandó varias páginas terminadas a lápiz por el otro artista y me comentó si yo quería ser el entintador. No supe si reír o llorar. Después de esta situación no había mucho más que hacer en *Marvel*.



Dibujantes y editores, ¿combinación explosiva?

Creo que el trabajo de los editores es el de estar detrás del proyecto coordinando cada parte del proceso, desafortunadamente algunos de ellos también quieren ser protagonistas de la elaboración de un libro y deciden involucrarse. En la mayoría de los casos sus intervenciones dejan mucho que desear, además de entorpecer con el verdadero trabajo creativo.

Siempre he pensado que no hay nada más importante que la constante comunicación con las personas que están trabajando en un mismo proyecto; desafortunadamente mientras trabajé para *Marvel* pude ver que la política editorial era todo lo contrario. Esto fue muy frustrante para mí, mientras trabajaba en la serie de *Cable* recuerdo haber llamado a **Mark Powers** en varias ocasiones para tratar de conseguir el teléfono de la persona que coloreaba el cómic pues había cosas que estaban saliendo mal pero siempre hubo pretextos por parte del editor para no ponerme en contacto con la colorista. También le pregunté por algunos teléfonos a **Jason Liebig** (asistente de **Powers**) y el resultado fue el mismo excepto una diferencia: **Powers** era mejor dando excusas. *Marvel* piensa que teniendo a cada persona trabajando de manera aislada el trabajo sólo se concentrará en el editor, una manera estúpida de trabajar pero efectiva para ellos.

Los editores hacen cambios a los guiones sin importarles lo minuciosamente que un buen escritor haya planeado una saga, se dan el lujo de quitar textos bien estructurados e importantes por frases vacías que sólo suenan *cool*. Por la parte artística sí pueden cambiar de dibujante de una serie regular sin avisarle, ni esperes que te avisen de que han modificado también tu arte. Creo que algunos editores son poco aptos para el trabajo editorial, existe mucha ignorancia y arrogancia en el medio. Los editores buscan la manera mas cómoda de tener control sobre los proyectos.

Dentro de todo esto también debo decir que no todo se ha ido por la borda, aún hay buenos editores, gente amable, profesional y honesta que está tratando desde su escritorio de enderezar un poco lo torcido de ese viejo y hermético sistema: **Tom Brevoort**, **Joey Cavalieri** son dos ejemplos con quien tuve el gusto de trabajar.

¿Con qué tipo de guiones prefieres trabajar? ¿No crees que un dibujante es un poco guionista, al interpretar a su estilo el texto recibido?

Siempre he preferido recibir guiones completos, no me gustan las sorpresas. Cuando recibes un guión completo puedes conceptualizar la histo-

ria de principio a fin, además me gusta ver hasta donde ha sido capaz de llegar el escritor para poder comenzar desde ahí mi trabajo. Debes saber muy bien qué ritmo le vas a dar al las ilustraciones, cada escritor es diferente.

Un guión con mucha manga no es del todo bueno, si bien puede ser en algunos casos cómodo para el artista creo que fácilmente se puede caer en errores narrativos, sin un guión completo un artista puede agregar cosas que no vengan al caso. Un guión demasiado detallado representa siempre un reto para cualquier artista, pero cuidado con esos escritores que tienen poca idea de como se hace una página (gráficamente hablando) los escritores deben saber visualizar lo que escriben.

Otra es el papel del dibujante como «contador» o «narrador». Yo soy de los que creo que el dibujante según interprete un guión puede elevar el nivel del mismo no sólo con un gran dibujo, sino con una narración bien estructurada, etc. Y lo contrario, un mal dibujo puede estropear del todo un guión normalillo. El guionista está en una envidiable posición, pues tiene la increíble facilidad de usar su imaginación sin conocer ningún tipo de límites. Un escritor puede describir en un párrafo que en un milisegundo el personaje principal viaja hasta el fin del universo cambiando mil veces de forma y colores y regresar al punto de partida. Los dibujantes debemos sentarnos con eso y plantearnos como vamos a representar esa misma idea, uff eso es tener poder. Los guionistas lo tienen y por eso no perdono un mal guión.

El dibujante tiene la responsabilidad de mejorar visualmente cualquier aspecto del guión por bueno que este haya sido y si encontramos algo que no encaja bien debemos tratar de componerlo sin que se note.

Algunos escritores no tienen tan desarrollado el sentido gráfico o de la continuidad como los dibujantes y por eso siempre al final la responsabilidad se queda del lado del dibujante aunque sea compartida.

Es muy difícil sacar adelante un mal guión, una misión casi imposible. Desafortunadamente en la mayoría de los casos termina siendo un trabajo donde hay arte sin historia y por el otro lado también es una pena que algunos buenos guiones se queden sin un artista dedicado y profesional que los ilustre.

Tu proyecto principal ahora mismo es el personaje de Hip Flask para Comicraft. ¿Hasta dónde te has involucrado en ello?

En *Hip Flask* he estado involucrado en muchas cosas desde algunos de los diseños de personajes hasta el concepto de la gran ciudad. Para este libro he buscado tener a los personajes bien integrados a las diferentes atmósferas que cada uno tiene como parte de su forma de ser.

Mi trabajo ha consistido en tomar yarmar las ideas difusas de **Richard Starkings**, y pasarlas al papel de unamanera coherente y ordenada aunqueal final es él quien ha tenido la últimapalabra y en algunas ocasiones ha cambiado el orden de los paneles comotambién el tamaño. **Richard** ha tratado de que me involucre en el guión de *Hip Flask* pero no he querido hacerlo. Sin embargo he ayudado un poco en la continuidad de las escenas y también sugerí algunas cosas que al final terminaron siendo parte de la historia pero hasta ahí. Yo tengo mis ideas y él las suyas con lo cual he preferido mantenerme al margen y enfocarme a hacer mi trabajo.

El guión de este primer número es algo flojo... ¿qué nos espera en los siguientes álbumes?.

El primer libro de *Hip Flask* pasa muy rápido, es verdad. Yo hubiera querido contar el origen del personaje con mas calma pero no fue así y eso no estuvo en mis manos. En el siguiente libro, *Hip Flask: Elephantmen* muchas de las ideas que yo sugerí están ahí, muchas otras siguen en el cajón, esta vez se respetó casi en su totalidad el acomodo que hice de todos los paneles, creo que eso se sentirá. Los diálogos no son míos y creo que esta será mi última participación aportando ideas al guión, pues no me atrae mucho la idea de colaborar en un guión a medias.

Has hecho portadas para la serie Avant L'Incal y estás preparando una historia corta con Jodorowski para Humanoides. ¿Es el primer paso para un salto hacia el mercado europeo?

Siempre he pensado en trabajar para el mercado europeo y mi trabajo ha estado apuntando en esa dirección. Las portadas del *Incal* fueron una extraordinaria experiencia para mi, en esas portadas está el cómo visualicé en mi estilo esa serie.

En este momento me encuentro haciendo una historieta corta con **Alejandro Jodorowsky**, para el *Metal Hurlant*, es un cuento delirante que involucra a una familia de inmigrantes en México en los años 40.

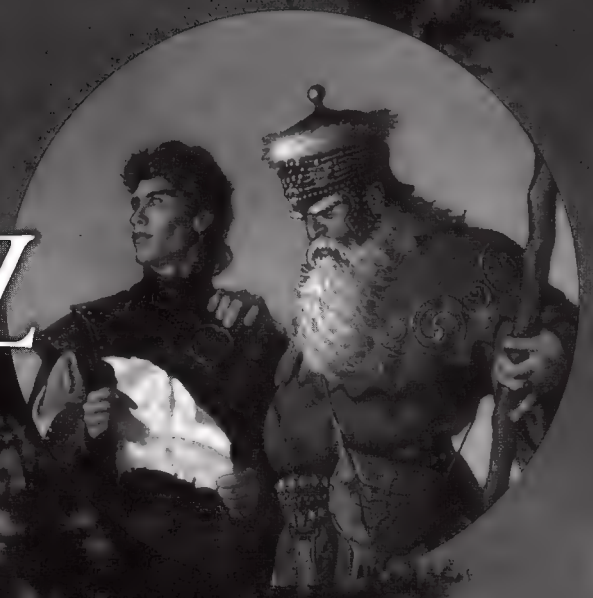
La historia es muy torcida y cruel, los personajes se transforman de personas normales a seres ambiciosos y crueles en torno a un miembro de la familia. Espero poder dar el salto al mercado europeo pronto, quizás al término de *Hip Flask* pues ya tengo un par de propuestas, solo será cuestión de analizarlas bien y concretar algo.

Tu labor de diseño de personajes y objetos, edificios, ¿no acabrá llevandote al mundo de la ilustración y/o el videojuego?

Me gusta mucho hacer diseño conceptual y de hecho hace tiempo hice algunos diseños para el *SciFi Channel* para una serie de televisión que nunca se aprobó pero espero algún día tener la oportunidad de trabajar sobre algún proyecto fílmico o de Videjuegos, creo que sería divertido. N

MAGO: APRENDIZ

LA SAGA COMIENZA...



MÁS DE DOCE MILLONES DE COPIAS VENDIDAS DE SUS LIBROS, TRADUCIDOS A QUINCE IDIOMAS.

MÁS DE UN MILLÓN DE EJEMPLARES VENDIDOS DE MAGO: APRENDIZ.

"RAYMOND E. FEIST, UNA DE LAS VERDADERAS ESTRELLAS DE LA FANTASÍA ÉPICA EN TODO EL MUNDO"

LA FACTORIA DE IDEAS

Solaris fantasía

Visítanos en www.distrimagen.es

"Quiero conseguir acostarme una vez con alguien sólo porque hago cómics. Estoy en la cúspide de mi carrera, consigo todo lo que quiero excepto groupies" (Alex Ross, 1998)

EL ADLO!

Análisis veraces de noticias improbables

AÑO 2. TIERRA 2. NÚMERO 5. PRECIO 3.95 EUROS.
GRATIS CON ESTE EJEMPLAR LA REVISTA LAS ESTACIONES DE NEMO.

DEL SIGLO VEINTIUNO
EL MUNDO, VERANO 2003

Lector español amenaza a Marvel.

No comprará sus cómics para que recapaciten.

En un foro de Internet, **P.A.M.** (decimos sólo sus siglas para preservar su anonimato), guionista de la serie *C. J.* y antes correero de *Ed. F.* y articulista del *D.* y después ni se sabe, ha amenazado a *Marvel* con la posibilidad de no comprar ni un cómic más de la Casa de las Ideas por los continuados, repetidos e intencionados tocamientos de narices hacia los lectores de *Marvel* de siempre (entendiendo "desde siempre" no desde 1961, sino desde que **P.A.M.** comenzó a interesarse por esos tebeos. Y si cae en las manos de **P.A.M.** un tebeo antiguo – nada extraño disponiendo de línea *Excelsior* – ese "desde siempre" irá retrocediendo convenientemente).

Si bien había aguantado estoicamente el parto de la línea *Ultimate*, la meada fuera de continuidad de *Max* e incluso los ninguneos a escribas continuistas como **Peter David** o **Rafael Marín**, la gota que ha colmado el vaso ha sido la destitución de **Mark Waid** de los guiones de *Los Cuatro Fantásticos*. **Bill Jemas** explicó este despido con la excusa tipificada número catorce: "Aunque no hemos tenido tiempo de leerlo, estamos encantados con su trabajo, pero pensamos que no mola suficiente. Hemos propuesto una serie de cambios sin sentido que estamos seguros que multiplicarán las ventas de esta serie. Extrañamente, el escritor los ha aceptado, pero creemos que introducir un nuevo guionista aportará una sensación de novedad con la que el título, los editores y los contables saldremos ganando. Así que ¡puerta!". En un guiño a los lectores de la vieja escuela, **Waid** simplemente declaró "¡Yo también abandono Los Cuatro Fantásticos!". Su anunciado sustituto será un tal **Roberto Francisco Aguirre-Sacasa**, Rob para los amigos. Como a todos sus trabajadores, **Jemas** le dará un margen de confianza de unos dos meses, quizá algo menos, antes de decidir si su labor merece la pena o si coge él definitivamente la máquina de escribir. Esperemos que Rob no le coja cariño a la silla donde acaba de sentarse.

La indignación de **P.A.M.** y la medida adoptada son dignas de elogio. Estamos seguros que dicha decisión marcará un importante punto de inflexión en la historia y la continuidad del personaje que **P.A.M.** representa, aumentando su ya de por sí gran dimensión y sus matices. Sólo nos queda esperar que su obra *C.J.* (¿no llamaban así a Pamela en Los Vigilantes de la Playa?) no dure cuarenta años, pues al no seguir nutriéndose de material *Marvel* (¿o era de *DC*?) se quedaría sin historias que homenajear.

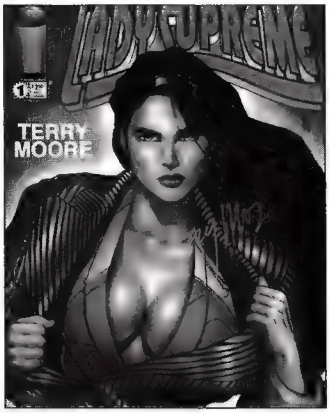
Bill Jemas, amenazado por un lector.

No editará sus guiones para que recapacite.

Bill Jemas, tras despedir a **Mark Waid** de los *4F* y ver la crisis de **P.A.M.** en el foro www.gritos.com/br*nze (anonimato, recordamos), ha decidido pensárselo dos veces: "Perder un lector de esta forma es terrible. Si todos hiciesen como él, *Marvel* se derrumbaría". Sin embargo, tras pensárselo dos veces, ha decidido seguir en sus 13, en sus 4 mejor dicho: "Doblegarse ante las locuras de un friqui sería terrible. Si todos hiciésemos eso, el universo conocido se derrumbaría". Es más, esta anécdota le ha gustado tanto que piensa usarla como futuro argumento para un número de *Marville*.

Se da la circunstancia de que tanto **Jemas** como **P.A.M.** han sido los ganadores de mejor guionista extranjero e hispano en los últimos *Premios Internacionales del Cómic Adlo!* (por favor, para preservar convenientemente el anonimato de **P.A.M.** rogamos olviden inmediatamente este dato), siendo este el primer Premio que Jemas gana en su vida ¿ocultaría la decisión de **Jemas** de ignorar a **P.A.M.** unos celos profesionales mal disimulados? ¿será capaz **Jemas** de pensárselo una tercera vez? ¿alguien lo cree capaz de pensar tantas veces?

Otra obra de Liefeld en castellano



El pasado Mayo, tras mucho tiempo, dimes y diretes sobre el tema, y también bastante cachondeo, salió a la venta en nuestro país *Supreme*, la obra con la que **Rob Liefeld** rescató a **Alan Moore** de la miseria. **Liefeld** ha optado finalmente por una edición en castellano de la obra que respete al máximo las características de la original. Y una estas características ha sido desde el principio el caos editorial. En Estados Unidos *Supreme* comenzó siendo publicada por Image, para pasar luego a Maximum Press, Awesome, y los tomos recopilatorios han sido editados por Checker Publishing. En España, tras la etapa de Planeta y la tentativa de publicación de Dude, será Dolmen la que saque en seis tomos los doce primeros episodios. Y la continuación de esta primera saga ha sido contratada por Alecta/Recerca, editorial que tras haberse hecho también con *Las Aventuras de Luther Arkwright*, precuela de *El Corazón del Imperio* que publica Astiberri, se está ganando el sobrenombre de Alerta/ Repesca. Si negocias con alguien y los ves pasar, disimula.

Queda por ver qué ganará finalmente Dude, tras haber convertido a *Supreme* en un título eslogan y haber sido la primera editorial que confió en Awesome (e hizo Kaboom por ello). ¿Qué chiste preparará el fandom ahora? ¿"El mes que viene Bone"? Mientras sus creativos se lo piensan, les sugerimos el rescate de una obra que podría resarcirles de su mala experiencia: *Lady Supreme* (Image, 1996), miniserie realizada por otro **Moore**, **Terry**, el de *Strangers in Paradise*, autor que ya ha dado alegrías a esta editorial. Y como puede verse por la portada que mostramos, a buen seguro que contiene esos ingredientes que todo fan hormonalmente activo necesita.

OTRAS NOTICIAS

Ofrecen recompensa a la próxima reseña de *La Peor Banda del Mundo* que consiga no citar a Borges
Página 12

Entrevista al autor patrio que edita su primera obra y no le tildan de genio
Página 69

Publican por error una historieta optimista en el *Dos Veces Breve*
Página 9

Madureira: "Bilal, ese sí que debe de darle a la PS2"
Página 9

Descubrimos la ruleta con la que Norma decide sus precios
Página 9

El lector español que amenazó a Marvel pide prestados los comics a sus amigos
Página 9

EditorizADLO!

PELIGRO: Vulgarización del cómic

Antes de empezar con el tema del título exclamaremos ¡QUE CALOR!, con lo que solventamos el primer tópico de todo editorial realizado en esta estación que se precie. El segundo sería un "anuncio-Forum" pero por el bien común, lo evitaremos.

Por otra parte, siguen llegándonos vuestras cartas en las que nos contáis lo mucho que os gusta esta sección . Así que 7 páginas para vosotros. En el día menos pensado Nemo será el encarte exterior de El Adlo! Y eso que la revista va bien, tanto como para ser una de las elegibles por Ficomic para premiar en el próximo Salón de Barcelona. Vale que para ello basta con haber salido durante el 2003 y que luego hay una criba previa, pero la ilusión no nos la quita nadie. Aunque igual deberiamos hacer como otras que ganaron y cerrar para tener más oportunidades.

Tal vez el hecho comiquero más significativo de este verano han sido los tebeos a bajo precio ofrecidos por algunos diarios. De hecho, el dibujo invitado de Víctor Santos nos invita a reflexionar sobre el tema. La primera reacción es aplaudir la iniciativa, entrar a trapo en la dinámica del cambalache de cupones, de perdonar la calidad de algunas ediciones aduciendo un coste bajo, adorar al becerro de oro...hasta que nos damos cuenta de los extremos a los que puede llevar esta medida. Y es que popularizar este arte equivaldría a vulgarizarlo.

¿Hasta dónde estamos dispuestos a vendernos? ¿Compraríamos las aventuras de Eric Castel con el Sport sólo por tener algo francobelga aunque contradiga nuestras creencias deportivas? ¿deberemos apelotonarnos en quioscos y librerías con marujas que quieren más material de Los Maestros Chafarderos que salen en el Hola? ¿Aguantaríamos pillar el Superpop si regalasen tebeos de New Kids on the Block escritos por Stan Lee? ¿los de Antena 3 serían capaces de editar un coleccionable "UPA Read"? ¿Para esto hemos sufrido durante años pirulas con el Previews y disputas con libreros maleducados, para que cualquier mindundi pueda ir ahora a un quiosco y le regalen tomos del Príncipe Valiente con el Teleprograma? ¿Se llenarán como en Francia de cuarentones y cincuentones las librerias preguntando por algo tan infantil como el tebeo? Nada, si quieren conocer este mundillo que hagan como hemos hecho los aficionados de verdad. Que se lo trabajen, que les sabléen hasta el último euro. La historieta está llegando a unos niveles de degradación sin precedentes. Y luego queremos que la reconozcan como arte y cultura. Malos tiempos para el verdadero aficionado.

¡¡¡El gueto mola!!! ¡¡¡Todos a las trincheras!!!

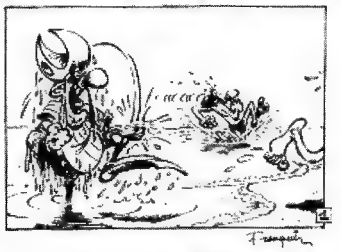
Fuga de duendes a otras editoriales

Tarde o temprano tenía que pasar. El centro mundial de duendes de imprenta y maquetación sito en La Factoría de Ideas no ha resistido la avalancha de novedades en el Saló de Barna, y ante la enorme oferta comiquera de otras editoriales, han optado muchos de ellos por presentar sus credenciales en varias de ellas (por no decir en todas).

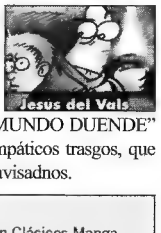
Y así hemos tenido alrededor del mes de Mayo un crisol de fallos en publicaciones comiqueras que no se daba desde la época de Vértice (tal vez estemos ante otro de los homenajes a esa época que tanto gusta recuperar a algunos editores).

Las posibilidades eran grandes, pero siempre hay duendes libres y todas las editoriales tuvieron su recompensa. Como siempre hubo peleas entre las dos grandes, Norma y Planeta para ver quien se llevaba el duende al agua: en Norma *Robin año uno* con páginas cambiadas de orden, *Kingdom Come* y ese aumento de imágen sin mejorar la calidad, cambios de *silicio* por *silicona* en la *JLA*, faltas de ortografía en *Dark Victory* de las que hacen época y "Falta Tradu" en el manga *Chobits* como bocadillo de diálogo. Por su parte en Planeta si nombran "Estudio Fénix" o "David Macho" los duendes huyen despavoridos. Y jamás se acercan a un escáner cuando JaiRo está trabajando en el pixelado de la imágen. No hacen falta.

Las demás editoriales no se quedaron atrás: Astiberri retiró *La autopista del sol* por oscurecimiento exagerado de los grises, Glénat hizo lo mismo con el *Paracuellos 6* al comerse una página y en su catálogo el comentario de *AstroBoy* resulta sorprendente.



En Dolmen se intenta emular a JaiRo y sus escaneados-pixelados empiezan a formar parte de la leyenda (En alguna página de *Ideas Negras*, *Supreme* y *Liberty Meadows* hay grandes ejemplos).

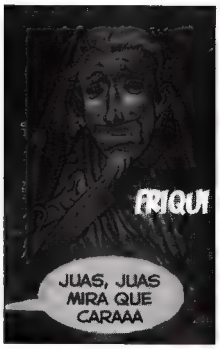


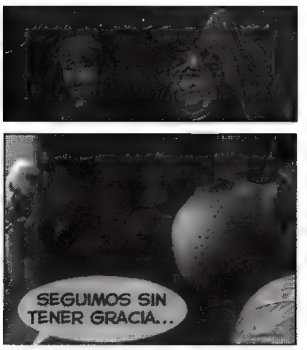
No podemos dejar atrás a La Factoría, que en vuestra-nuestra publicación favorita *Las estaciones de Nemo*, bailamos un Vals con el creador de *Bok* y *El jovit*. Nuestros duendes con denominación de orígen nos sorprenden en cada número y les tenemos un cariño especial.

Por todo ello, creemos necesario anunciar una nueva sección llamada "MUNDO DUENDE" que a partir de la estación que viene analizará idas y venidas de los simpáticos trasgos, que aunque no creáis en ellos, ya están entre nuestros comics. Si véis alguno, avisadnos.

ASTRO BOY

La obra magna de Osamu Tezuka por fin llegará a nuestro país en la colección Clásicos Manga. (más texto, por favor! que si no quedará un poco cojo).





¿A qué estás esperando? ¿que Norma baje los precios? ¿que la Biblioteca Marvel recupere su tamaño? ¡Descubre una de las formas más fáciles de ganarse la vida sin tener conocimientos de antemano!

PRESUME - LIGA - MIRA POR ENCIMA DEL HOMBRO - MENOSPRECIA - PLAGIA - HABLA RARO

CURSOS CORPORATIVOS DE CRITICA DE COMIC

CCCC

¿Cansado de leer críticas de tuercebotas que no tienen nivel y quieres parecerte a ellos? ¿Cuando hablan de narrativa crees que es el plato típico de Navarra? ¿Harto de no ligar en salones de comics? ¿Te gustaría incluso ganar dinero haciendo reseñas? (BECA ESPECIAL)

En el CCCC tenemos el método que muchos de los que firman en fanzines han empleado: ¡Afronta tu cobardía e invéntate apodos! ¡Realiza reseñas pelotas de tus amigos artistas! ¡Hunde a autores noveles! ¡Recibe "servicio de prensa"! ¡Infiltrate en una publicación de tebeos!

Plan del curso de crítico

Elige tu/s estilo/s

Critico pajillero. Crítico friqui. Crítico frustrado. Critico sabelotodo. Crítico vengativo. Crítico que no se ha leído el tebeo. Crítico amiguete. Crítico chulo. Crítico "mamá quiero ser artista".

¡Empieza a trabajar!

¿Y qué coño digo?: enróllate sobre los autores. Destroza el argumento. Aprende fácilmente a poner estrellitas o puntuar un cómic. Pierde el miedo. Si no lo pierdes, te enseñamos a manejar internet como apoyo para homenajear textos y ver otras reseñas en qué basarte.

¡Si los profesionales lo hacen, tu también! ¿O pensabas leeerte TODOS los tebeos de los que hablas?

Maximiza tus recursos

Cómo realizar tu página de crítica en internet para mendigar servicios de prensa. Empieza a criticar un tebeo y que no se note que no tienes ni repajolera idea de escribir y estructurar una reseña.

Entiende y que te entiendan

Utiliza terminos como sintaxis, hilo argumental, crossover, narrativa, estética, contrapicado, iconografía, montaje...

Gabinete Psicológico de última tecnología

Muchas revistas duran menos que la nueva etapa del Slumberland. Para prepararte cuando te quedes sin lugar donde escribir te damos un número de teléfono a tu disposición donde un bot de última generación con más de 10 respuestas diferentes calmará tu depresión al momento.

☑ **Sí, deseo recibir "gratis"**

y sin excesivo compromiso información sobre el fabuloso curso de crítica de cómic.

Nombre (vale nick)_____

Apellidos (no vale nick)_____

Domicilio (falso)_____

Domicilio (real)_____

Población_____

Provincia_____

Cod. Postal_____ Teléfono_____

e-mail_____

Fecha de nacimiento____/____/____

Rellena y envía este cupon (puf, ya sabes, la cosa esa del sobre y los sellos que se llevaba hace tiempo) a:
CCCC - Apartado 00005 - 28005 Madrid
o llama al **902 00 00 05** indicando "quiero ser crítico".

CCCC www.cccfrustrados.com

CÓMO ESCANEAR CORRECTAMENTE UN TEBEO Y NO MORIR EN EL INTENTO

Álvaro Pons

La variedad de razones que pueden levar a intentar escanear un tebeo es tan vasta como la producción de nuestro amado **Rob**. Pueden ir desde el pirateo de una (o varias) páginas para su ilegal y vergonzosa difusión por redes informáticas al absurdo intento de editar un tebeo, labor ésta última de la que no que acabo de comprender su funcionalidad pero que, por únicos motivos de completismo, incluyo.

Es evidente que si uno accede a las fuentes máximas de los profundos y alquímicos principios que rigen la ciencia del escaneo, parece que la cosa es relativamente sencilla. Según enunció el afamado bardo **Nyquist**, basta con fijarse sutilmente en el número de puntitos por unidad de medida métrica que tiene la imagen de partida, multiplicar por dos y seguir fielmente las instrucciones que nos dé el manufacturador del ingenio que usemos para escanear. Dicho en preciosas palabras, "**la frecuencia de muestreo debe ser doble de la frecuencia de la muestra**", conocido también como el teorema del muestreo.

Un principio que llenará seguramente de argumentos a los partidarios de la ciencia más ortodoxa, pero que deja de lado la posibilidad de abrir nuestra mente a nuevas experiencias que otros individuos, más inteligentes que nosotros, han sondeado previamente.

FIGURA 1

Si seguimos la burda ortodoxia, nos encontraremos que una imagen escaneada desde una página impresa es terriblemente parecida al original. Sirva como muestra la *figura 1*, donde podemos ver cómo el proceso no ha aportado absolutamente nada nuevo al arte del autor. Donde había una trama de gris, sigue habiendo una horrible sucesión de puntitos que logran conformar un desangelado color gris, sucio, triste. Pero ahí es precisamente donde entra la capacidad creativa, la experimentación radical, la subversión, la heterodoxia. ¿Por qué ceñirnos a la ortodoxia? Como bien sabían mentes abiertas como **Von Daniken** o **J.J.Benitez**, existe todo un mundo más allá de la ciencia por explorar. La verdad está ahí fuera y sólo tenemos que dar ese pequeño paso que nos abra mundos nuevos y distintos de sensaciones.

Comprobémoslo: basta con cambiar los férreos parámetros establecidos por **Nyquist** y poner valores más sencillos (que, por otra parte, nos ahorrarán un buen tiempo en el proceso y que podremos usar fructíferamente en otros procesos creativos). ¿Qué es lo que ocurre?

Pues observemos detenidamente la *figura 2*, donde la anterior viñeta se ha

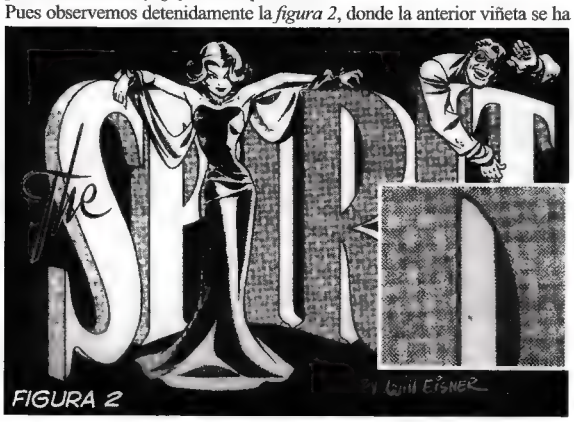


FIGURA 2

escaneado con parámetros inferiores a los recomendados por la dictadura del teorema del muestreo. Fíjense cómo allí dónde había un gris plomizo ha aparecido un bello mosaico geométrico, que recuerda sin duda a las bellas expresiones del arte musulmán y que enaltece hasta límites insospechados el dibujo original. Donde antes había tristeza, hay ahora alegría, ritmo, armonía...¡creación! Hemos aportado vida a la historieta, dotándola de una lectura oculta que antes no existía. Es más, podemos jugar con los parámetros hasta conseguir figuras de una belleza hipnótica, subyugante, que consigan llevar al lector a otros estados anímicos superiores. Compruébenlo en los recuadros, donde se compara la rutinaria trama de puntitos con la explosión de formas de nuestro escaneado.

Pero pese a esta revelación, siempre hay autores que van más allá de lo que el hombre es capaz de prever, con su corta mente, y amplían el horizonte de la creación. Por supuesto, me refiero a **Rob Liefeld**, el gran dibujante que, conocedor de las limitaciones impuestas por el muestreo, desarrolló un estilo de dibujo que incorpora ya en sí mismo las rectificaciones necesarias para descubrir nuevas formas al variar la forma de digitalización. A tal punto llega su influencia creativa que no es necesario ni siquiera que dibuje él mismo la página para llegar a encontrar su influencia.

Para comprobarlo, veamos el dibujo de *Supreme* de **Joe Bennet**. Si vamos escaneando a resoluciones inferiores a las necesarias, llegaremos a ese punto de suprema síntesis, de maestría que no se puede esconder con supuestos virtuosismos. Fíjense en lo que ha ocurrido: la imagen inicial del héroes ha quedado reducida a tres colores: rojo, azul y amarillo. ¿No les recuerdan a algo? ¡En efecto! **Rob** sabía perfectamente que **Moore** estaba haciendo un homenaje a *Supermán* y no pudo menos que incluirlo en su dibujo. La esencia del dibujo de **Bennett**, sabiamente guiado por **Rob**, es justamente eso: los colores del icono. ¡Qué gran lección nos da el discípulo del maestro! Sabedores discípulo y maestro de la fuerza de la iconocidad que proclamaba **McCloud**, su dibujo está preparado para que nadie pueda manipularlo. Es más, conocedores de las limitaciones de los actuales equipos informáticos, si observamos con detenimiento el primer dibujo, veremos como las formas están levemente difuminadas,

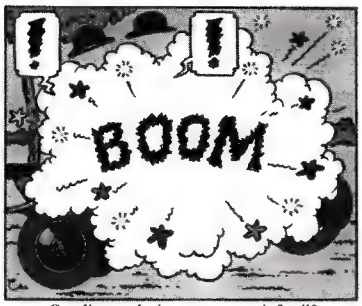
una excelente elección por parte de los autores y editores, que sabían que la voluminosa edición resultaría pesada de leer, por lo que aplican los resultados encontrados por **Legge** en su colección "*The psychophysics of reading*" para facilitar al máximo la lectura, aplicando filtros de pasabaja en el espacio de frecuencias espaciales, justo donde nuestro sistema visual es más ineficiente. Suprema (si me permiten la juego de palabras) lección.

Álvaro Pons, Ph.D.
El Doctor Pons es especialista en compresión de imágenes por métodos perceptuales, así como en compresión de tebeos por métodos brutales. Sus trabajos han sido publicados en las revistas más importantes del campo, como *Journal of Image Processing* o *Archives of Rebrutal Comics Compressing*.

CÓMICS A.R.
(Antes de Rob)

LAS AVENTURAS DE TINTIN

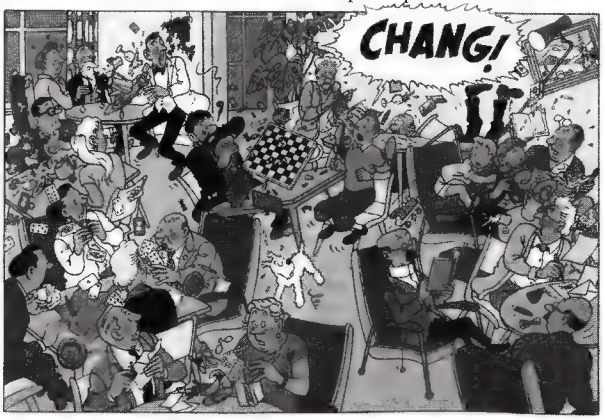
por Lorenzo F. Díaz



¿Gasolina explosiva o secuestro infantil?

Al examinar los antecedentes primitivos del cómic moderno, pocas obras entristecen tanto como la de Hergé, claro ejemplo de "quiero y no puedo". Llegar al nivel de **Rob**, por supuesto.

La simpleza de ese grafismo carente de rayados, y esa obsesión por la línea limpia denota una obra primitiva en exceso, carente de la sofisticación de la viñeta detenida, el trazo intencionadamente guarrete y la resolución de fondos mediante siluetas difusas. Cualquier somero examen de *Tintín*, obra supuestamente cumbre del tal Hergé, denota una obsesión innecesaria por el detalle que le lleva a dibujar todos los elementos que componen la acción de turno. Como si esto fuera necesario. Pero, semejante desidia artística tiene su explicación, en este caso temporal, pues en aquellos tiempos (entre los años treinta y setenta del siglo pasado), aún no se había alcanzado la sofisticación de la viñeta abstracta, que dice pero no define, que retrata a la perfección pero sólo cuando el lector no mira.



Todo esto, sin mencionar la grave, gravísima, inexistencia de la colusión de diferentes tiempos temporales en una sola pose del personaje que tanto define el estilo del máximo autor clásico (es decir, a imitar) de todos los tiempos: **Rob Liefeld**. Con **Rob**, no sólo un personaje podía estar en un portaaviones sin necesidad de dibujarse dicho navío, sino que además podía establecer un diálogo fluido de varias páginas con otro personaje mientras caminaban y concluir la escena yéndose a desayunar, ¡y todo en una sola viñeta! Esa admirable capacidad de síntesis es lo que define a las mejores obras, y *Tintín* está muy lejos de serlo, pues una viñeta como la descrita aparecería en su página descompuesta en muchas más viñetas (como doce, por aventurar algo), además de reflejar el portaaviones de forma precisa, con todos sus vehículos, personal de mantenimiento y hasta remaches metálicos. Todo ello en vez de optar por el borrón difuso, la línea cinética indefinida y la forma confusa que posteriormente marcarían gran escuela de narración.

No obstante y pese a sus defectos, achacables a ese imperdonable error de haber nacido antes de tiempo, hay rasgos en el trabajo de Hergé que resultan notables en su prefiguración de elementos característicos que hicieron grande la E.O.R (Edad de Oro con **Rob**). Por ejemplo, las historias de Tintín son simples a la vez que confusas. No solo empiezan con un suceso banal que no conduce a ninguna parte sino que además se continúan mediante peripecias coloristas e inconexas cuya relación con el suceso inicial sólo es tangencial. Es decir, que una historia sobre gasolina explosiva en realidad trata sobre un secuestro a un niño o sobre lo insoportable que es la niñez a según que edades, o todo a la vez, y lo de la gasolina explosiva siempre se explica en la viñeta que uno se salta en la lectura porque en ese momento uno tira de la cadena y se sube los pantalones. Y bien mirado, esta deconstrucción narrativa es lo que siempre ha primado en la abstracción artística que es la obra de **Rob** y sus coetáneos, exceptuando lo de la explicación que no se lee por tirar de la cadena, que **Rob** no tiene de eso, limitándose a no incluirla para así potenciar la inteligencia del lector y forzarle a que se haga preguntas. Porque **Rob** siempre ha sido educativo.

Y finalmente, y en esto sí que Hergé es un precursor estimable, los personajes de Tintín tienen bocas grande y blancas que anteceden a esas maravillosas dentaduras colgate que tanto nos apasionan. Si bien habría sido interesante que hubiera definido un poco los dientes, en vez de dejar el conjunto buco-dental en blanco. Pero, claro, hay que tener en cuenta que esta obra es un tanto antigualla y no se puede pedir peras al platanar. No obstante, en este momento hay un periódico que regala las obras completas de este personaje en hermoso, descabalado y postmoderno desorden. Corran a comprarlo para su *Biblioteca de clásicos A.R.*, pues además del eximente de su antigüedad resulta ser un tebeo divertido (otra característica, por cierto, ausente en **Rob**, demasiado concentrado en crear obras serias y definitivas como para dejarse llevar por el espíritu de divertir al público).

Personajes... ¡paseando!

Dientes sin definir por doquier

BROL sin L es ROB: y los dientes aparecen. ¿Precursor?

COMIX REDUCED refleja con espeluznante realismo una de las hipótesis más creíbles del mundo del tebeo: una sociedad anestesiada en general y con los tebeos en particular, donde se aceptan como buenas ediciones reducidas, precios exorbitantes, papeles transparentes, viñetas mal escaneadas, periodicidad de cachondeo, traducciones apresuradas, y todo un sinfin de ineptitudes bajo la amenaza del "así o nada". Un freak llamado Notrago empezará a darse cuenta de que las cosas no van bien cuando en foros de internet la gente se ríe de los chistes de Verano de Forum y compra el nº2 de el Círculo Justiciero. Se da cuenta (lo ponía el guión y eso) de que es el elegido y debe hallar la forma de encontrar el verdadero mundo real, el de los buenos editores y publicaciones serias. Descubre que las erratas de los tebeos son el paso desde Comix hasta la realidad, donde Notrago conocerá a *Normeo* (Mirillas), *Excelsior* (Viturtix), *Caprize* (Parisi) y *Dolman I* y *II* (Vicentwin y Jaumetwin), los verdaderos y majos editores que han sido relegados a llevar trajes molones y poco más. Han de luchar contra Comix sabiendo que tienen todas las de perder, la gente compra lo que le echen y jamás aceptarán que hay otra realidad donde las cosas irían mejor para todos. Los bots que dominan Comix tienen a los fans domesticados y sus apariciones en los salones sirven para controlar todo el cotarro. (¿lo de SPOILER se ponía aquí?)

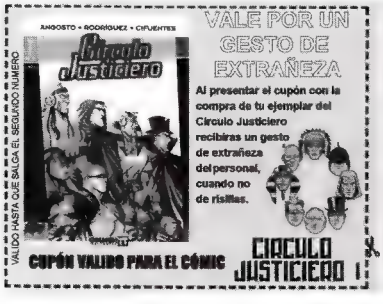
La película está pixelada en Comix y a alta resolución en el otro mundo. Las escenas a cámara lenta han sido elaboradas en "Bendis Time", un nuevo modo de filmar donde los personajes pueden esquivar balas y diálogos a velocidades tremendamente aburridas, el equivalente a tres páginas con las viñetas repetidas y diálogos vacíos. Se ha conseguido que Stan Lee no aparezca en ningún plano a pesar de intentarlo toma tras toma, y ya se habla de los extras que aparecerán en la versión DVD: escenas eliminadas por su crudeza (Caprize quitandose el traje ceñido), el montaje del editor (para ver en la tele enana de la cocina), y todas esas chorradas que tanto gusta a la gente pero que sólo ven una vez y gracias. Éxito seguro.

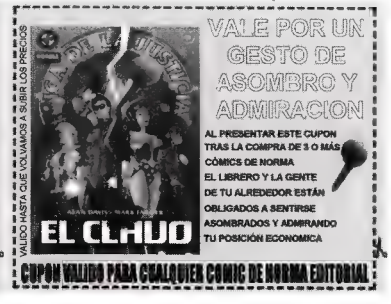
La simbiosis entre cómic y cine continúa

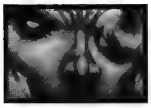
La adaptación de historietas a la gran pantalla (*Daredevil*, *X-Men*, *Hulk*...) está teniendo cada vez más éxito. Asimismo, es frecuente que estas películas cuenten con una versión en historieta realizada expresamente para aprovechar el tirón (como siempre los españoles vamos retrasados, a ver para cuando un tebeo sobre la película de *Mortadelo*). Según se apunta, con tal de exprimir estos filones se piensa ir un poco más allá. A partir de ahora equipos de filmación seguirán al historietista encargado de realizar estas adaptaciones durante su proceso creativo para desarrollar documentales del tipo "*Cómo se hizo el álbum de la historieta basado en una película basada en una historieta*". De tener éxito no se descarta forzar el asunto y que algún autor costumbrista de nuevo cuño tome apuntes de la filmación y haga algún álbum partiendo un par de anécdotas del rodaje del "*Como se hizo*". Lo que sí parece descartado de momento es realizar películas basadas en las historietas basadas en las películas basadas en historietas, al menos mientras queden historietas por adaptar, pero todo se andará.

Traductores y rotulistas, hartos con las BM's

Mucho texto y poco espacio. Ese ha sido el problema con el que hasta ahora traductores y rotulistas se enfrentaban cuando preparaban las ediciones de las Bibliotecas Marvel. Encajar la recargada verborrea stanleeliana sesentera en bocadillos miniaturizados es tarea comparable a la más moderna elaboración de microchips o a escribir el nombre del guionista de Spiderman en un grano de arroz. Y con tanta letra y tan pequeña, no es de extrañar que se cuelen faltas de ortografía ¡No es que no repasen los textos, es que no las ven! En su día, ante el mismo problema Vértice optó por aumentar el tamaño de las viñetas en sus míticos tomos de forma que cupiera todo el texto original y más. Bruguera fue más fiel a los dibujos originales en sus Pocket de Ases, y facilitaron la lectura gracias a la reducción telegráfica de los textos. Entre las soluciones que Excelsior baraja está adaptar sus textos al nuevo lenguaje del siglo XXI, el de los mensajitos de móvil. Con esta medida los textos serían más pqeños, con – ltra, n abrian faltas d ortografia, ls q acen txts ls mandan a Frum por sms i el tbo ti-n una pinta + guai :-) . Aprn-d Fonse-k!







TESTIGO OCULAR

Tráfico de reseñas

Emulando los más polémicos reportajes de cámara oculta, este trimestre observaremos los entresijos de una revista sobre historieta ¿existen manos negras que dirigen las alabanzas o abucheos a determinados títulos guiadas por dudosos intereses? Porque mosquea que las series más denostadas se vendan como churros, mientras que las obras más alabadas crían polvo en las estanterías. Es posible que algo suceda, y por eso hemos convencido a un crítico para que lleve micrófonos ocultos en la reunión de la revista en la que colabora. Obviaremos nombres, pero cómo un crítico de nombre ha aceptado hacer esto a cambio de la colección completa de Mutante-X es algo que se nos escapa.

La reunión de la revista se hace al modo clásico, en un bar, cara a cara, no como las actuales que va todo por e-mails entre gente de distintos sitios, de forma que al final todos se conocen, se llaman, se invitan, y en todas las revistas salen firmando los mismos. Esta es una revista recia, apegada a unos valores. Así les va.

Comienza la reunión. Durante los primeros minutos no hay nada reseñable, el redactor enumera lo que queda por hacer a una semana de entrar en imprenta y los colaboradores van soltando excusas mientras dicen que entregarán en dos días. Uno incluso promete que acabará treinta y cinco páginas sobre anotaciones de From Hell antes de acostarse. Tras varios minutos de aburrida escucha, el redactor dice algo jugoso: "La editorial (inaudible) dice que nos enviará cuatro copias más de prensa si ponemos sus productos por las nubes. Tocaríamos ya a un ejemplar para cada uno. La verdad, no son gran cosa, pero por lo que clavan nos ahorraríamos una pasta y vacilaríamos a los de la revista (chispazo) que se los tienen que seguir comprando ¿todos de acuerdo?" (aplausos)

Otro colaborador propone contactar con otra editorial que no les entrega copias de prensa "de momento hemos les hemos hecho el vacío pasando de reseñarles, pero parece que no es bastante. Propongo que los reseñemos poniéndolos a parir como medida de presión ¿algún voluntario para escribir las primeras reseñas?" (silencio) "No hace falta leer el tebeo, basta con ponerla a parir, y si queréis podéis usar seudónimo". Comienzan a ofrecerse voluntarios.

Como artículo para demostrar lo mucho que saben y lo leídos que son, proponen encumbrar unos tebeos brasileños que encontraron medio roídos en unos contenedores del puerto, posiblemente desperdicios de algún carguero. Algunas viñetas se ven bien para escanear y podrían decir que es lo que mejor que hay actualmente y que las editoriales son idiotas por no publicarlo en nuestro país. Le proponen escribir el artículo a nuestro topo. Notamos tensión en su voz al responder "No, yo no puedo hacer eso" contesta "Eso está mal, no se ajusta a mi ética profesional. ¡Je, si alguien os oyera se llevaría una impresión equivocada de mi!". Vemos a través de una ventana del bar como los colaboradores le rodean, y como a nuestro topo se le transparenta el micro a través de su camiseta de Corto Maltés a causa del sudor provocado por el nerviosismo. Lo han descubierto. Pensábamos que nuestra labor terminaba aquí, pero minutos después irrumpieron en nuestra furgoneta los miembros de la revista con nuestro espía a la cabeza. No estaban picados, al contrario. En cuanto supieron que le habíamos pagado por la escucha, le felicitaron, lo ascendieron a coordinador, y habían venido a cobrar también su parte. Menos mal que teníamos buena provisión de retapados. A cambio, no les extrañe si a partir de ahora oyen hablar más y mejor de nuestra publicación en otras revistas. Desde luego que la crítica es independiente, pero vela por sus intereses.

Y la próxima semana · Chicas y tebeos. Llevaremos a una auténtica chica a una librería de cómics y observaremos la reacción de la fauna autóctona. Quizás sea nuestro reportaje más peligroso.

Si desea alguna investigación concreta deje su mensaje en testicular@eladlo.com

DIAMOND COMICS
Editora de la revista **PREVIEWS**

BUSCA

REDACTOR CON CONOCIMIENTOS EN CASTELLANO

para escribir correctamente el nombre de artistas españoles (***Sal Larocca***, ***Jèsus Meriño***...)

No se valorará buena presencia por ser incompatible con la afición por los comics.

Interesados preguntar en librerías especializadas que lleven el sello de **DIAMOND COMICS**

EL ADLO!. **Análisis veraces de noticias improbables**. Vol. 1, núm. 5. Verano 2003. www.dreamers.com/adlo. ***Ideas*: Javier Riva y Josep Calduch.** Publicación informativa apenódica y voluntariosa para lectores de mente abierta. ***Colaboraciones*: Lorenzo F. Díaz, Álvaro Pons, Víctor Santos, Eduardo Verdún. *Agradecimientos*: Ladrönn (ver dibujados a Friqui y Freakie en Hip Flask ha sido fantástico).** Con este ejemplar se regala la revista Nemo. Las noticias aquí expuestas no se corresponden con la realidad actual, sino con una futurible Por ello, dado que las damos aquí primero, cualquier hecho futuro que coincida con lo aquí escrito será convenientemente denunciado por plagio. Si alguien quiere suscribirse que nos mande dinero, cuanto más mejor Y si alguien quiere querellarse, avisamos que no tenemos un euro, así que mejor se suscriba. Lo que no pensamos hacer ni locos es llevar los PDFs de estas páginas por el DC++, el que quiera leer esto que pague O que ahorre para un próximo recopilatorio (trabajaremos a los jefes para ello)

"La idea de *Pelando peras* me ha impresionado. Un ingenioso trabajo rico en matices que aprovecha una breve anécdota argumental para transmitir un sinfín de sensaciones de las que perduran en tu mente mucho tiempo después de haberse leído."

Lorenzo F. Díaz

"**Alom Hu** demuestra con su trazo de gruesos contornos aquello que aseguraba Ezra Pound de que se podía adivinar el pensamiento económico de un artista por el tamaño de su línea. Cándido a veces, algunas torpes, mayormente muy atractivo su pulso narrativo. Recomendable, mucho."

Angel de la Calle

"**Alom Hu** consigue con su obra hacer un uso practico de un producto artístico ya gozado en una conciencia de los nexos que lo ligaban a la realidad y a nuestras experiencias realizadas o posibles. Una obra impresionante cuyo impacto en la cultura occidental tan solo podrá ser justamente calibrado con el paso de los años."

Koldo Azpitarte

"**Alom Hu** es una joya del minimalismo narrativo en historieta, donde la condensación del relato en una sola acción o anécdota aparentemente banal deviene en un verdadero Aleph narrativo: una suerte de versión del otro lado del espejo de los Ejercicios de Estilo de Raymond Quenau. Resumiendo: una piedra de toque de la narrativa dibujada contemporánea."

Carlos Portela

"El mensaje de su obra es imposible de banalizar. Demasiado duro, demasiado fuerte, quizás demasiado conmovedor. ¿Es posible que alguien dibuje un cómic *demasiado* bueno?."

El Torres

"*Pelando Peras* nos demuestra de nuevo las maravillas a las que el ser humano puede llegar con un simple lápiz, una hoja y su imaginación. Me atrevería a decir que iguala la maestría de Eisner y alcanza la genialidad de Foster, elevando a este autor a ese pequeño olimpo de elegidos del mundo de la historieta."

Vicente García

"*Pelando peras* es al género costumbrista o al "slice of life" lo que Watchmen fue al género de superhéroes o Akira al manga, esa obra maestra capaz de revitalizar un género. Como su futuro editor me siento halagado por haber sido elegido por el autor. Una obra que hará historia."

Ricardo Mena

"En **Alom Hu** pueden encontrarse esos momentos de intensidad creativa que tan desesperadamente buscan otros y que apenas parecen rozar, pero él lo consigue con una facilidad y una economía de recursos impropia de su escasa trayectoria artística. Este tipo dará que hablar. Si el cine no nos lo roba antes de tiempo."

Andrea Parissi

"**Alom Hu** ha conseguido con *Pelando peras* un tebeo donde de la manera más sencilla, sin apenas notarlo, nos introduce en su mundo personal. Es el tebeo el que genera un estado de ánimo en el lector, una sensación distinta que nos posee y nos arrastra sin que podamos oponer resistencia, que nos transforma tras su lectura. Una nueva forma de entender el tebeo y las posibilidades del medio."

Álvaro Pons

una narración de
Alom Hu

Alom Hu . El niño muerto

T1: Pelando peras

Noviembre 2003. LA FACTORÍA DE IDEAS

***Alom Hu**, la revolución en el pasado certamen de Angouleme, publicará en castellano su obra magna **El Niño Muerto**, de una forma completamente novedosa: cada álbum en una editorial distinta.*
Su convicción de escapar del estilo industrial de las editoriales grandes y la necesidad de una periodicidad estricta para la plena comprensión de la obra han sido las razones de esta cooperación editorial.
Esperamos disfrutéis de esta experiencia.

http://alomhu.dreamers.com

¿QUEDA ALGO POR DECIR?

T2: Lágrimas de madre

Febrero 2004. AlterComics - ASTIBERRI

T3: El amigo que nunca fue

Mayo 2004. LA SEÑORITA PARISSI

T4: Escarabajos

Agosto 2004. CABEZABAJO EDICIONES

T5: Agua en las manos

Noviembre 2004. DOLMEN EDITORIAL

colección CAPERUCHO
DOLMEN EDITORIAL
cabezabajo EDICIONES
alterComics
LA FACTORIA

Bilal: La memoria del monstruo

por Álvaro Pons

Nuevo álbum de Enki Bilal y nueva demostración de la fuerza mediática que tiene este autor. 400.000 ejemplares en su primera edición avalan la confianza absoluta de los editores en un autor que arrastra lectores pese a sus guiones inteligentes, complejos y trabajados.

Un buen momento para repasar su larga trayectoria tanto en solitario como con otros guionistas.

El inicio de las leyendas

Cuenta **Pierre Christin** que hace ya casi treinta años estaba en un salón del cómic cuando **Goscinny**, emocionado, le enseñó la historieta de un joven yugoslavo, unos dibujos de estilo sucio, muy influenciados por los humanoides, el convulsivo movimiento que estaba revolucionando el tebeo francés. *Le Bol maudit*, tenía algo inexplicable, algo que casi inmediatamente inundó la imaginación del maestro con extrañas sensaciones visuales, de historias imposibles que se agolpaban en su mente a velocidad de vértigo.

Al día siguiente, un titubeante joven le pidió tímidamente que le firmara un álbum de *Valerian* y le dejó unos cuantos dibujos para que le diera su opinión. Nada más abrir la carpeta, **Christin** le dijo "¿podemos empezar a trabajar mañana?".

Esta anécdota viene a ilustrar quizás la mayor capacidad del yugoslavo (yugoslovaco, como él mismo se define): hipnotizarnos con su dibujo. La obra de **Bilal** comenzó fuertemente ligada a la personalidad de **Pierre Christin**, que realizó algunas de sus mejores obras para este autor, inspirado por el particularísimo estilo de dibujo, repleto de influencias en sus primeros momentos que iban del omnipresente **Moebius** a **Caza**, pasando por todos y cada uno de los dibujantes del *Metal Hurlant*, pero que desde ese momento ya demostraba algo que lo diferenciaba fuertemente y que le proporcionaba un deje personal, único y distinto.

La primera obra del tándem, *El crucero de los olvidados* (1975), es un buen ejemplo del trabajo que desarrollaría junto al francés. El dibujo sucio de **Bilal** inspiró en **Christin** una historia fantástica, a medio camino entre la leyenda y la realidad, que abría el camino del tema básico que trataría en sus guiones con **Bilal**, el descontento con la realidad, con la sociedad que nos rodea y la posibilidad de buscar nuevas formas de sociedad. En esta primera obra ya se introduce una de las claves de su trabajo, una continuidad no sólo estilística, sino temática, con personajes que se repiten entre uno y otro álbum.

Apenas un año después, **Bilal** debuta con un álbum en solitario, *L'Appel des etoiles* (1975), un conjunto de historias que enlazan con los gustos del joven autor: la ciencia ficción y autores como **Zelazny**, **Dick** o **Lovecraft**, en una mezcla casi bizarra pero sugerente, que anuncia lo que será su futura obra.

Sus siguientes obras, siempre en colaboración con **Christin**, son un buen ejemplo de ese tema repetitivo, casi obsesivo que el guionista buscaba representar a través de los dibujos de **Bilal**.

El navío de piedra (1976) y *La ciudad que nunca existió* (1977) son buenos ejemplos de la expresión del descontento con la sociedad que nos rodea, simbolizada de forma máxima con esa ciudad de felicidad ideal casi ridícula de la que se escapa por aburrimiento. **Christin** ha afilado su pluma y la crítica social es contundente y brutal, cada página que pasamos es todo un mazazo a la sociedad de consumo, al espejismo de felicidad que venden los medios frente a la dura realidad del paro, de la miseria. Y por su parte, **Bilal** afila sus lápices, su dibujo se perfecciona y se va descargando de influencias para comenzar a ser sólo **Bilal**. En las páginas de *La ciudad que nunca existió* encontramos ya a un **Bilal** plenamente identificable, que comienza a jugar con los colores terrosos, con el dibujo de apariencia sucia, pero muy trabajado, detallista. Su narrativa es todavía lineal y clásica, pero se atisban pequeños detalles de genio en la distribución temporal de la narración.

Tras un álbum de historias cortas bastante olvidable *Mémoires d'outre-espace* (1978), el tándem afronta un cambio de rumbo radical en su temática. Deja de un lado el componente fantástico-legendario, constante en sus tres anteriores colaboraciones y los autores comienzan una historia de corte histórico, realista, en la que nos cuentan cómo un grupo de antiguos luchadores antifranquistas de las Brigadas Internacionales durante la guerra civil debe volver a España a vengar la muerte de antiguos compañeros a manos de un grupo de fascistas. La trama de la historia lleva al grupo a recorrer Europa y a ir dejando sus ideales y su vida a cada página que pasa. **Christin** consigue una obra que refleja la decadencia de los ideales y del ser humano con una fuerza que sólo los dibujos de **Bilal** pueden mos-

trar. *Las falanges del orden negro* (1979) cierra un ciclo en las colaboraciones de estos dos autores (conocido genéricamente como «Las leyendas de hoy») y abre la puerta de dos obras que le marcarán de forma indeleble.

Antes, firma una colaboración con el mítico **Dionnet** en un álbum que resulta absolutamente prescindible, *Exterminador 17*, un guión muy pobre que sólo destaca precisamente por la cuidada y meticulosa labor del dibujante, que empieza a experimentar con estilos que luego usaría de forma habitual.

El despertar del monstruo

La década de los 80 comienza con su primera gran obra en solitario: *La feria de los inmortales*. Un álbum que sorprendería a propios y extraños con una historia de aspecto de ciencia ficción que enlaza de forma magistral las temáticas tratadas con **Christin** y las claves que se repetirán de forma obsesiva en las historias que desarrolle con guión propio **Bilal**. La historia de *Alcide Nikopol* es la narración de la búsqueda de la memoria, de la identidad perdida. Una búsqueda en la que algunos estudiosos han querido ver la determinación de la multirrealidad yugoslava, de la mezcla de etnias y religiones pero que el propio autor ha desmentido en más de una ocasión. En «La Feria de los Inmortales» se enfrenta la introspección en busca de la identidad con la muerte, la omnipresente religión y el furioso rechazo que muestra el autor contra los integrismos en todas sus formas. En una historia que corre a pesar de su protagonista (casi me atrevería a decir contra su protagonista), **Bilal** juega a enlazar parejas imposibles que contrapesan un problema con un histrionismo: los integrismos religiosos contra dioses egipcios verdaderos que se dedican a jugar al monopoly y que se quedan sin combustible, la vuelta de la muerte con la desesperada búsqueda de la inmortalidad por parte de un dictador patético (hasta el punto que su nombre, Choublanc, significa en francés "fracasado"). La complejidad del guión permite multitud de lecturas, que van desde la entretenida historia de política-ficción de realidades futuribles hasta la reflexión profunda sobre la religión y su papel en la política o el análisis de la necesidad de la propia identidad. Una característica que encontraremos en todas las obras de **Bilal** y que supone un valor añadido, si cabe, a la maestría del yugoslovaco.

Después del esfuerzo de esta obra se dedica a la ilustración durante un tiempo (que se recopilarían en dos libros, *Cruz Universales* y *Die Mauer*) y comienza una nueva colaboración con **Pierre Christin**.

Tres años después de *La Feria de los inmortales* se publica la impresionante *Partida de caza*, una compleja historia en la que, junto a **Christin** reflexiona sobre las dictaduras del bloque comunista. En este álbum los dos autores van más allá de la simple historia y consiguen uno de los análisis más brillantes que se pueden encontrar sobre la corrupción del poder y los ideales, obteniendo una de las obras maestras de la historieta de nuestro tiempo. Adelantándose a su tiempo, *Partida de caza* muestra la decadencia del modelo soviético y avanza su descomposición a través de la figura omnipresente de *Vassili Alexandrovitsch Tchevchenko*, un personaje que refleja la dura ambigüedad que vive en ese momento el bloque comunista.

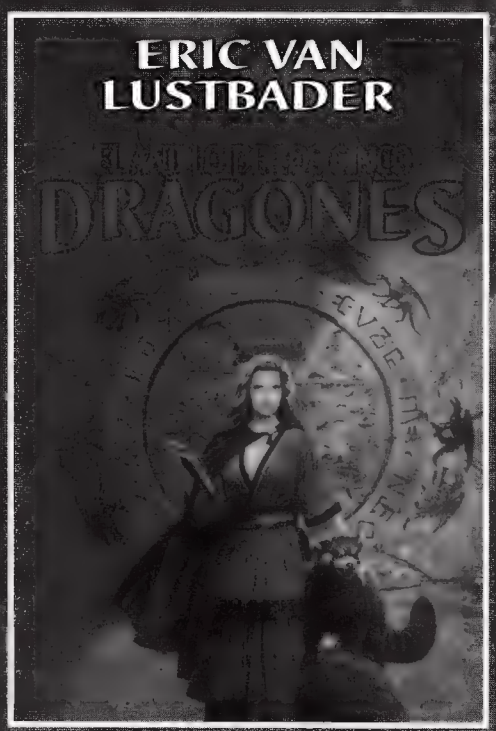
Como anécdota, sólo comentar que la importancia de esta obra puede medirse en el hecho de que es habitualmente usada como lectura recomendada en los colegios de secundaria franceses para que los estudiantes entiendan que no conocieron el modelo comunista entiendan qué supuso y en qué consistía.

Tras estas dos obras se encuentra absolutamente consagrado como uno de los grandes de la historieta francesa y su figura comienza a ser catapultada mediáticamente. Sus colaboraciones con el mundo del cine, hasta el momento restringidas a cortos y alguna

"Uno de los más destacados autores de intriga oriental. Sus novelas estremecen hasta la última página."

ERIC VAN LUSTBADER

Es una fusión, una combinación y una ruptura de las barreras entre la tecnología y la hechicería, el pragmatismo y el misticismo... Lustbader, como siempre, está lleno de sorpresas".



Con estos libros se inicia una imponente epopeya fantástica de la mano del autor de un gran número de éxitos de ventas. Repleta de acción, color, y la miríada de detalles de otro mundo, La Perla es la primera gran serie fantástica del nuevo milenio, preparada para competir en popularidad con Robert Jordan, David Eddings, Raymond E. Feist, Robin Hobb, y Terry Goodkind, hasta el punto que en Estados Unidos se la ha considerado la nueva Dune

Solaris fantasía

LA FACTORIA DE IDEAS

La Factoría de Ideas. Plaza Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey, Madrid. Tlf 91 870 45 85.
Visítanos en www.distrimagen.es

ilustración, se van acrecentando y fructifican en la realización de los glass paintings de *La vie est un roman*, de **Alain Resnais**, mostrados en el libro *Images pour un film* de 1983.

Pero también, los dos geniales álbumes suponen que **Bilal** ha dado lo mejor de sí, en un esfuerzo que lo deja mentalmente agotado. Su viaje al interior de la memoria propia y ajena, su enfrentamiento con la decadencia le ha dejado cansado y necesita probar nuevas vías. Y es de nuevo su amigo **Christin** el que le da el testigo con un guión sorprendente y radicalmente novedoso. *Los Ángeles* (la estrella olvidada de *Laurie Bloom*) es un álbum donde tanto guionista como dibujante experimentan y se adelantan a un estilo que ambos usarán en futuras obras. **Christin** plantea una historia periodística, la investigación sobre la olvidada estrella del cine *Laurie Bloom*, planteada de forma absolutamente rigurosa...pero falsa. **Bilal** aumenta la sensación de realidad trabajando sobre fotografías que son retocadas pictóricamente. Los dos autores logran una obra sugerente y novedosa, en la línea de la prodigiosa *F for Fake* de **Orson Welles**, pero por desgracia es el comienzo de un largo periodo en el que los autores siguen caminos separados.

Recordando al monstruo

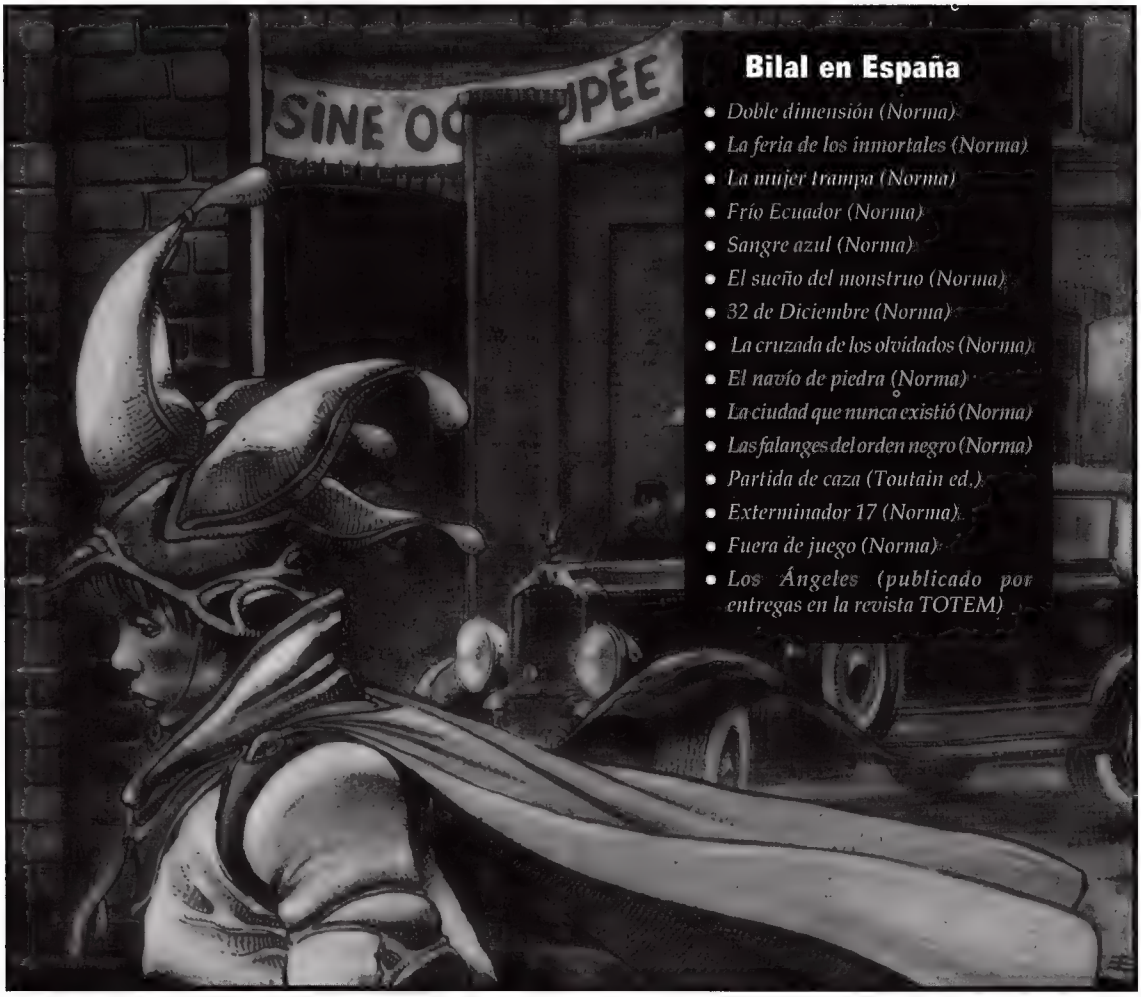
Bilal se enfrenta entonces a la continuación de su famosa obra *La Feria de los inmortales*. Con una mayor formación pictórica y, sobre todo, con una necesidad evidente de seguir investigando sobre sus obsesiones, convierte la obra en una trilogía avanzada a su tiempo. *La mujer trampa* (1986) rompe el hielo y demuestra que segundas partes pueden llegar a ser incluso mejores. Esperada casi devocionalmente por los lectores, supone el primer gran estreno mediático de un tebeo que no fuese *Tintín* o *Asterix*. El lanzamiento de este álbum es una noticia nacional, y prácticamente todos los medios de comunicación se hacen eco de su publicación, hasta el punto que Liberation, el periódico más influyente de la izquierda francesa, edita un número especial fechado en el 2025, el año en que transcurre el álbum y que se entrega junto al tebeo. El álbum rompe récords de ventas y su impacto es brutal. Prácticamente todos los medios hacen sesudas evaluaciones de la obra y analizan casi milimétricamente cada viñeta.

Y no es para menos. Experimenta con la narración, con el dibujo y logra un álbum hipnótico que supone un cambio de sentido de 180° respecto a *La feria de los inmortales*. De un álbum centrado en la política-ficción pasamos a una historia centrada en la vida de *Jill Bioskop* de una forma casi intimista, en claro contraste con la anterior, en un fascinante viaje que nos lleva de la realidad a la descomposición de la misma.

Este álbum supone la despedida temporal del cómic, dedicándose plenamente a su primera película, *Bunker Palace Hotel*, una historia que vuelve a tratar la descomposición de las dictaduras y que significa el punto de partida de una agitada actividad creativa, que va desde el cine al teatro y a la ópera, diseñando los vestuarios y fondos de *Romeo y Julieta* y *O.P.A Mia*, sin dejar de lado la ilustración. Curiosamente, sus únicos dos contactos con el mundo del tebeo durante este periodo son dos libros de ilustraciones con textos de guionistas de historieta. Primero es *Fuera de juego* (1987) un libro sobre el mundo del fútbol que es historiado por **Patrick Cauvin** y, sobre todo, *Coeurs Sanglants* (1989), una serie de ilustraciones sobre distintas ciudades que es magistralmente convertida en una investigación sobre una serie de asesinatos por **Pierre Christin**.

No será hasta 1992 que veamos la finalización de la trilogía de Nikopol, con *Frío Ecuador*, un final coral, donde todos los personajes encuentran su sentido en la epopeya que **Bilal** comenzó diez años antes. El final de la trilogía consigue de nuevo dejar fuera de juego al lector y obliga a varias lecturas, cada una distinta y más fructífera que la anterior.

Y de nuevo, un largo periodo sin actividad en el mundo del tebeo que le lleva a la pintura y de nuevo al cine, dirigiendo su segunda película *Tykho Moon* (1997), una historia de ciencia-ficción en la que vuelve a ser un dictador moribundo es el protagonista, siguiendo la línea de su anterior película.



Bilal en España

- *Doble dimensión (Norma)*
- *La feria de los inmortales (Norma)*
- *La mujer trampa (Norma)*
- *Frío Ecuador (Norma)*
- *Sangre azul (Norma)*
- *El sueño del monstruo (Norma)*
- *32 de Diciembre (Norma)*
- *La cruzada de los olvidados (Norma)*
- *El navío de piedra (Norma)*
- *La ciudad que nunca existió (Norma)*
- *Las falanges del orden negro (Norma)*
- *Partida de caza (Toutain ed.)*
- *Exterminador 17 (Norma)*
- *Fuera de juego (Norma)*
- *Los Ángeles (publicado por entregas en la revista TOTEM)*

El final del principio

Tras la película, comienza su siguiente trilogía, ya planteada desde el principio como tal y que debuta con *El Sueño del monstruo* (1998), en la que sigue investigando el oscuro mundo de la memoria y los recuerdos, ironizando de nuevo sobre el poder de las religiones y el alzamiento de los extremismos. Pese a que temporalmente se realizó durante el conflicto yugoslavo y que para muchos existe una clara identificación entre la "Obscurantistas Order" y el trío de líderes yugoslavos Milosevic, Trudjman y Izetbegovic, el autor siempre ha declarado que su objetivo ha sido siempre la denuncia de los integrismos. Construye una obra compleja, de difícil lectura y que precisa que el lector participe activamente, buscando las claves que el dibujante va dejando a lo largo del relato. Cada lectura de *El sueño del monstruo* proporciona una nueva perspectiva, una nueva interpretación que estaba ahí y que cada lector encontrará como distinta y propia.

En la recién publicada segunda parte, *32 de diciembre*, **Bilal** consigue su mejor obra a nivel gráfico, con un tratamiento pictórico sublime que empapa cada viñeta y que nos obliga a detenernos fascinados en cada página, casi substrayéndonos de la lectura. El enfrentamiento entre memoria y religión se va imbricando cada vez más a través del título del álbum, una fecha imposible que es el vehículo narrativo de todo el álbum. Pero pese a toda la complejidad, todavía se permite el lujo de lanzar un furibundo ataque a la modernidad y al mundo del arte a través de la figura de *Warhole* (un juego de palabras que referencia a **Andy Warhol**), llegando a convertir el mundo del arte en la expresión suprema del mal.

Entre los dos álbumes, una colaboración con **Pierre Christin** en un cínico y, a la vez, visionario de acercamiento al problema de Chernobyl en *Le Sarcophague* (2001), un álbum perteneciente a la colección fetiche *Les correspondances*.

De momento, *32 de Diciembre* cierra la colaboración de **Bilal** con el mundo del tebeo hasta la tercera entrega de la trilogía, dedicándose de nuevo a la pintura y, sobre todo, al cine, esta vez para adaptar *La mujer trampa* en una película que se prevé se estrenará a finales de año. Esperemos que al menos ésta sea estrenada puntualmente en España, no como los anteriores trabajos del autor.

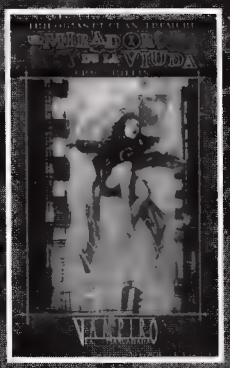
Los 400.000 ejemplares de tirada del último álbum de este autor demuestran que no sólo la historieta infantil o juvenil puede romper récords de ventas, sino que un tebeo adulto y, por qué no decirlo, difícil, también puede lograr un puesto en las listas de ventas. N

MUNDO DE TINIEBLAS
COLECCION

¿Cansado del mundo cotidiano?

WHITE WOLF PUBLISHING
LA FACTORIA DE IDEAS

EL MIRADOR DE LA VIUDA



CAPADOCCIO

EL VELO DE LA VIUDA

CAZADOR Y PRESA: JUEZ

COLMILLOS PLATEADOS

CAZADOR Y PRESA: HOMBRE LOBO

CAZADOR PRESA
CAZADOR LA VENGANZA

Las novelas de la Colección Mundo de Tinieblas, tu evasión del mundo real

HOMBRE LOBO LA APOCALIPSIS
VAMPIRO LA MASCARADA

Visítanos en www.distrimagen.es

Alan Moore y los superhéroes

por Josep Calduch

La línea ABC tiene los días contados. Alan Moore piensa dar fin a las series en curso y dedicar su tiempo a otras actividades, entre ellas el estudio de la magia, volviendo a la escritura en ocasiones puntuales. Mucho se ha escrito del impresionante currículo del británico, pero su producción en los últimos años nos ha revelado un aspecto suyo poco tratado: su pasión por el género superheroico.

En efecto. Al guionista que presuntamente deconstruyó al superhombre en *Miracleman* y *Watchmen* durante los años 80, al precursor del terror adulto y la línea Vertigo, le encantan los tebeos de superhéroes. Tanto que su último gran proyecto ha sido levantar, no uno, sino varios universos de superhéroes en la línea ABC: *Top Ten*, la ahora tan de moda *LXG*, *Tom Strong*...Como seguidamente veremos no ha sido la primera vez que **Moore** intenta algo parecido.

Lecciones de anatomía

Entre sus primeras obras para el mercado británico encontramos dos de marcado corte superheroico: *Marvelman* para **Warrior** y el *Capitán Britania* para la **Marvel** local. En ambas su punto de partida es, a grandes rasgos, similar: "Nada de lo que creías conocer de este personaje era cierto", premisa a partir de la cual ahonda en los orígenes de los personajes buscándoles una base más sólida y prometedora que la de "poderes dados por un mago bueno", un punto de partida nuevo que abra interesantes posibilidades. Una buena construcción se comienza por los cimientos, y cuando **Moore** se enfrenta a un personaje sin trasfondo (la mayoría, como iremos viendo), su primera prioridad ha sido siempre crearlo.

Pijamas en el pantano

Desde su primera obra larga para el mercado americano, *La Cosa del Pantano*, **Moore** muestra su interés por el universo superheroico en que se enmarca el protagonista, algo que los creativos anteriores a él habían preferido obviar. En la primera saga con el personaje y sin ningún tipo de exigencia editorial por medio, más bien al contrario, **Moore** nos trae al Dream Team de los pijamas chillones, la Liga de la Justicia: Superman, Flecha Verde, Firestorm...Siempre bajo la especial óptica de la serie y con el inquietante trazo de **Bissette** y **Totleben**, pero el festival de capas está ahí. Y la exploración del Universo DC será el motor principal de la larga etapa de **Moore** en el título. Los hechos de la saga American Gothic transcurren paralelos a los del mayor crossover realizado, *Crisis* ¿acaso hubo alguna otra serie en la época que preparara su papel en el evento con tanta anticipación?

Y en el año y medio posterior a American Gothic hasta su marcha del título, **Moore** llevó al personaje por un tour de civilizaciones estelares. Tomando Gotham como punto de partida, Swampy visita puntales del Universo DC como Rann y Adam Strange, los Thanagarianos, Metron o el mismísimo Darkseid.

En su otra gran obra para **DC**, *Watchmen*, si bien tomaba como base personajes de la **Charlton** adquiridos por la editorial (Blue Beetle, Captain Atom, Question...) que debieron ser reconvertidos para no hacerlos inservibles de cara a protagonizar nuevas series, podemos apreciar un recurso que empleará en títulos posteriores, la retrocontinuidad. Flashbacks inteligentemente diseminados de forma que con el transcurrir de las páginas los personajes se nos revelen con un pasado y unas relaciones, dotándolos de la profundidad que otorga una continuidad cuidadosamente planeada.

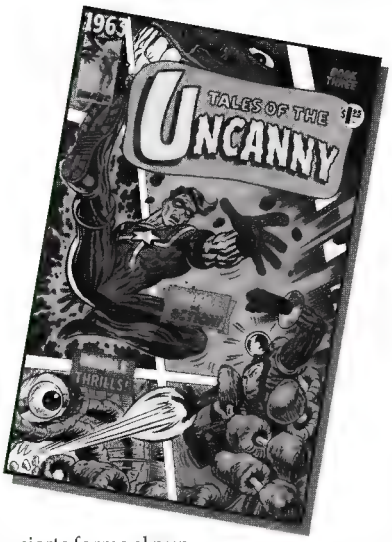
Por Internet circula un borrador de *Twilight*, una propuesta no aceptada hecha por el escritor a finales de los ochenta, en la que hacía un interesante juego entre el presente del Universo DC y el futuro que esperaba a sus personajes como consecuencia de distintas decisiones que iban tomando. Una obra que algunos han querido ver demasiado parecida a lo que luego fue *Kingdom Come* (¿y por qué no a *Armageddon 2001*?), aunque puede pensarse que todo está inventado y que lo importante ya no es tanto lo qué se cuenta, sino el cómo. Aunque hubiera sido interesante ver a **Moore** manejando el universo de héroes más antiguo, éste tuvo al menos la satisfacción de contar la última historia del Superman de Tierra-1 antes del "reseteo" que supuso *Crisis*.

El año que escribimos peligrosamente

Ya entrados en los noventa, y con las relaciones rotas con **Marvel** y **DC** por diversos motivos, **Moore** emplea sus energías en obras más personales en editoriales modestas, hasta que se le ofrece la oportunidad de trabajar en **Image**. Allí aceptó una buena cantidad de trabajo, alternando obras meramente discretas (miniseries de *Violator* y *Spawn*, incluyendo un crossover con los *WildC.A.T.S.*) con otras bastante ingeniosas. Así, en el 8 de *Spawn*, primero de una rueda de guionistas que siguieron **Gaiman**, **Sim** y **Miller**, se preocupa por aportar un trasfondo al universo del engendro protagonista, definiendo las reglas por las que se rige su Infierno. También se encargó durante un año largo del destino de los *WildC.A.T.S.*, título en el que su legado se limitó a la creación de algún que otro personaje interesante, pero

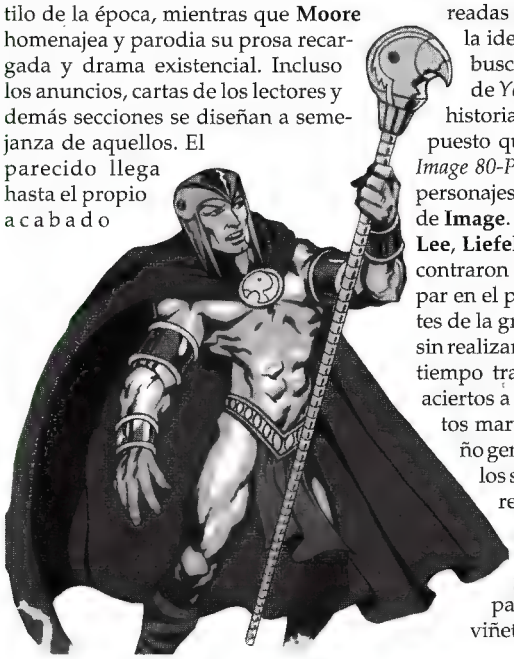
sin alterar demasiado el status del título de cómo lo recibió. Quizá este grupo de guerreros no tenía madera de verdaderos superhéroes.

Su aportación más interesante para los primeros años de **Image** fue *1963*, miniserie en la que dispuso de completa libertad para imaginar lo que podría ser en



cierta forma el punto de partida de un "Universo Image". Así, planifica el título como si cada número fuera alguno extraído al azar de antiguas series que hubieran existido realmente en los años sesenta. Para ello, **Rick Veitch** y otros (**Valentino**, **Bissette**, **Gibbons**...) mimetizan el estilo de la época, mientras que **Moore** homenajea y parodia su prosa recargada y drama existencial. Incluso los anuncios, cartas de los lectores y demás secciones se diseñan a semejanza de aquellos. El parecido llega hasta el propio acabado del producto, con el clásico color de cuatricomía y papel de baja calidad, en un momento en que ya se imponían los colores espectaculares y los papeles satinados.

El primer episodio, *Mystery Incorporated*, es la versión *1963* de los *Cuatro Fantásticos*, la familia que emplea sus poderes en administrar justicia y correr aventuras. En el segundo, *The Fury*, tenemos un derivado de *Spiderman*, el héroe adolescente que debe dar justificaciones a su familia (su madre, en este caso, a la que telefonea en mitad de una pelea) de dónde ha pasado la tarde. En *Tales of the Uncanny* y *Tales from Beyond*, episodios tercero y cuarto respectivamente, se homenajean aquellos títulos con aventuras de dos personajes. En ellos se nos presenta a U.S.A. (Ultimate Special Agent, o *Capitán América*), Hypernaut (*Iron Man*), N-Man (un *Hulk* al servicio del ejército), y Johnny Beyond (un *Doctor Extraño* beatnik y su sancta sanctorum). El quinto episodio está dedicado a *Horus*, un *Thor* basado en la mitología egipcia. Algunos de ellos al terminar sus aventuras son convocados por el *Tomorrow Sindícate*, el equivalente de los *Vengadores*, que protagonizan el sexto número. En él, algunas aventuras anteriores comienzan a encajar y los héroes se embarcan en un viaje por universos alternativos, que termina en un universo parecido al que proceden pero por otra parte muy distinto. Estas últimas páginas están coloreadas con técnicas modernas y la identidad del villano al que buscan resulta ser Shaft, líder de *Youngblood* ¿Ahí termina la historia? Pues, de momento sí, puesto que se anunció un *Double Image 80-Page Giant* en el que estos personajes se encontrarían con los de **Image**. Pero **McFarlane**, **Larsen**, **Lee**, **Liefeld** y compañía nunca encontraron el momento para participar en el proyecto y los componentes de la gran I se fueron separando sin realizarlo. Con la perspectiva del tiempo transcurrido, la obra tiene aciertos a la hora de recrear los mitos marvelianos, aunque el diseño general es tan similar a los de los sesenta que algunos lectores de la época, la de los héroes hiperviolentos y poses molonas a doble página, debieron echarse para atrás ante "tanta letra y viñetas".



Génesis en un año

Tal vez por la experiencia de *1963*, **Moore** se lo planteó de otra forma cuando le dieron carta blanca para trabajar con *Supreme*, uno de los muchos personajes con escaso interés de **Liefeld** y sus **Extreme Studios**. Con una narrativa y diálogos accesibles, y dibujantes de lo más actual, pone patas arriba la historia del personaje desde su primer número, en el que adquiere consciencia de la multiplicidad de universos y de que van a haber cambios en su continuidad. Durante el año siguiente

Supreme se embarcará en la búsqueda de sus raíces, mostrando en ocasiones ser más *Superman* (el clásico, se entiende) que ese Kryptoniano de **DC**. En cada capítulo **Moore** recurre a la retrocontinuidad, con escenas dibujadas por **Veitch** o **Jim Mooney**, en las que presenta aventuras clásicas con el equivalente de la *JLA*, aventuras de *Supreme* de niño, etc. Un interesante ejercicio gracias al que pasado el primer año tenemos un personaje con mucha historia a sus espaldas y un gran potencial.

Juicio para Liefeld

Tanto le había gustado a **Liefeld** el resultado de *Supreme* y tan poco se sostenía la credibilidad del resto de sus series que le propuso revitalizar todo ese universo. De ahí partió *Judgment Day*. La miniserie gira alrededor del juicio a un superhéroe por un presunto asesinato a un miembro de *Youngblood*. Durante el mismo se

deja entrever el papel importante de un misterioso libro. Paralelamente a la trama principal se van introduciendo flashbacks, dibujados por gente de la talla de **Gil Kane**, **Chris Sprouse** o **Adam Pollina**, que van presentando nuevos personajes: una era Hyborea con el bárbaro Bram, aventuras en el Oeste con Kid Thunder y Deliverance Drue, un Tarzán (Zantar) en la selva del Congo...Personajes que suenan a ya conocidos, pero siempre con algún toque fresco y original.

Al final el citado Libro cuenta toda la Historia del Universo de principio a fin, con la particularidad de que quien lo posea puede cambiar esta historia simplemente reescribiéndola. Así, la razón de que hasta el momento los tebeos de **Extreme** parecían una mala película de acción sin argumento, poblado por salvajes hipertrofiados que disparaban primero y preguntaban después, era porque habían sido escritas así para satisfacer los deseos de poder del poseedor del Libro. En la serie se vislumbran momentos interesantes, pero los torpes intentos de **Liefeld** para dibujar bustos parlantes en una sala que cambia a cada viñeta hacen que el resultado se resienta. Un evento con tantos personajes y trascendencia dibujada por un especialista como **George Pérez** o **Alex Ross** hubiera dado mucho que hablar. De todas formas, este fue el punto de partida para lo que sería el Universo Awesome, anticipado en un especial, *Judgment Day: Aftermath*, dibujado por **Gil Kane**, donde **Moore** aprovecha para homenajear todavía en vida a esta leyenda del comic-book americano.

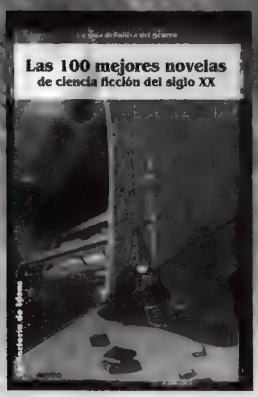
Azares editoriales hicieron que los proyectos de **Moore** para **Awesome** se malograran, saliendo únicamente dos números de *Youngblood* (aunque por la cantidad de portadas alternativas parecieran una docena) con **Steve Skroce**. Se trataba de aventuras ligeras, con mucho sentido del humor e interacción entre el variopinto grupo, del que de la alineación original sólo permanecía Shaft. El resto eran personajes made in **Moore**, incluyendo a Suprema. Ya en 2001 vieron la luz los episodios escritos por **Moore** para *Glory*, bajo el sello de **Avatar**.

ABC y vuelta a empezar

Tras la experiencia con **Awesome**, **Moore** intenta de nuevo construir un universo de superhéroes. Esta vez recurre a un editor de confianza (**Jim Lee** en **Wildstorm**), y se rodea de una serie de dibujantes de garantía. Con estos ladrillos edifica la línea ABC, cuyo núcleo ha sido: *Tom Strong* (*El Hombre de Bronce* + *Los Cuatro Fantásticos*), *Promethea* (donde elucubra a sus anchas sobre temas esotéricos), *Top Ten* (la vida en una comisaría cuando todos los habitantes del mundo tienen superpoderes), las dos miniseries de la *League of Extraordinary Gentlemen* (crossover entre personajes de novela decimonónica) y *Tomorrow Stories* (una irregular mezcla en la que sobresalen el niño inventor *Jack B. Quick* y *Greyshirt*, la versión **Moore** de *Spirit*). No se desarrollan conexiones entre las distintas series, pero en ellas (en especial en las de carácter superheroico más marcado, *Tom Strong* y *Top Ten*) **Moore** cuenta historias pasadas y desarrolla personajes y conceptos que pueden dar lugar a nuevos títulos derivados. Fruto de ello han aparecido la segunda serie de *Tom Strong*, un especial con Tesla Strong, y las recientes miniseries dedicadas a *Terra Obscura* y *Smax*, el arisco policía de *Top Ten*. La intención de **Moore** era escribir los primeros episodios de cada serie para luego dejarlos en manos de otros que los continuaran bajo su supervisión y aprobación, como ha sucedido con la miniserie dedicada a *Greyshirt*. Aunque parece que finalmente se lo ha vuelto a pensar y dicho relevo no se producirá.

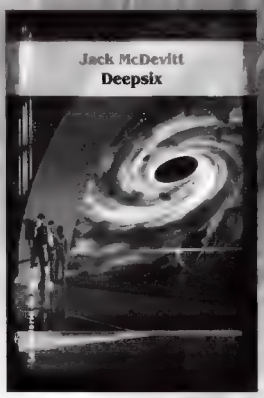
En un momento en el que la industria busca historias impactantes y cerradas que quepan en tomos recopilatorios evitando hacer referencia a hechos pasados, resulta curioso comprobar como uno de los guionistas más famosos y reputados tiene en su haber más de doscientas historias de superhéroes al estilo más clásico, aprovechando la riqueza de la continuidad y los cruces de personajes. Quizá convendría revisar si la tendencia actual es la mejor, o será pan para hoy y hambre para mañana. Aunque lo verdaderamente deseable sería que **Alan Moore** continuara escribiendo. N

Solaris

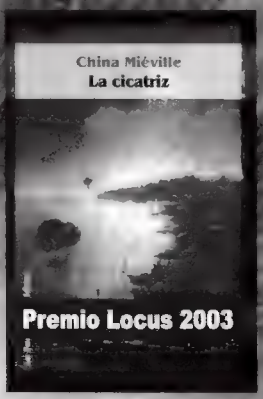


Un trabajo de referencia, conciso, accesible e informativo para iniciarse en la lectura de cf

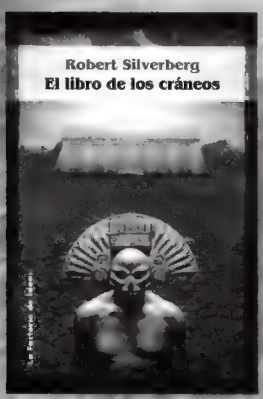
La espectacular continuación de Mundo Anillo. Otro clásico imprescindible de Larry Niven



Secuela, que no continuación, de Las máquinas de Dios, es una de las novelas más redondas de su autor

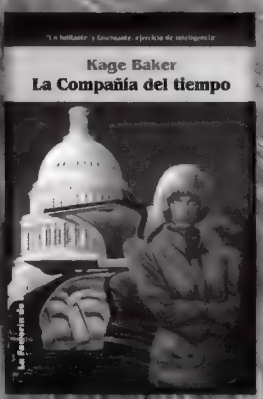


Tras su éxito con La estación de la calle Perdido, China Miéville nos sumerge en otra apasionante historia

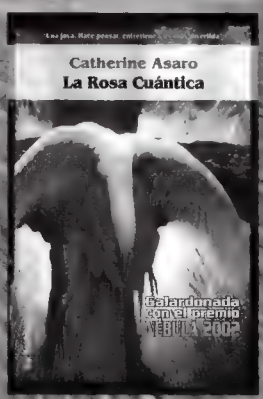


Uno de los libros fundamentales de Robert Silverberg, en el que cuatro personas buscan la inmortalidad

El gran clásico de la superpoblación y la manipulación genética es una de las mejores novelas del siglo XX



Dedicados a salvar el futuro preservando el pasado, los cyborgs de La Compañía serán los personajes del año



Una de las mejores novelas de 2002 que ganó el Nebula por delante de R.R. Martin, Tim Powers y Connie Willis

Solaris ficción

Solaris Ficción © La Factoría de Ideas

La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid. Tlf 91 870 45 85.
Visítanos en www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

Cómo conocer el manga y no morir en el intento

por Irma Page

¿Qué es el manga? ¿Por qué ha desatado tanta polémica? ¿Están todos dibujados por el mismo japonés laborioso? ¿Son necesarios unos ojos tan grandes? El manga, que comenzó tímidamente en nuestro país, para después superar todas las expectativas de mercado, ha conseguido asentar sus posiciones y ganarse un público fiel. En esta primera aproximación sintética a las viñetas del Lejano Oriente daremos respuesta a algunos de los interrogantes más comunes sobre unos comícs amados y detestados a partes iguales.

A menudo, a medida que se desarrolla una conversación me encuentro ante situaciones que me resultan especialmente incomodas o, cuanto menos, repetitivas, como un insistente deja vu que me persigue. Una de esas situaciones se produce cuando alguno de mis interlocutores, generalmente analfabeto en asuntos de viñetas, me mira con cara de pez y pregunta «oye, pero eso del manga, ¿de qué va?». O lo que es peor: el ataque directo, sin aviso, sin declaración de la guerra que va a comenzar «pero a mi eso del manga me parece todo igual, dándose de leches y con los ojos enormes».

Un buen día, mientras preparábamos este número de Nemo que ahora sostienes entre tus manos, el coordinador tuvo una de sus gratas y brillantes ideas, encargándome un artículo que permitiera acercarse al manga a los no versados en el tema. Tras remontarme a sus ancestros, emprendí mi tarea con el ánimo de ofrecer una visión global y sintética de los cómics de ojitos grandes.

Manga y anime

"Manga" es una palabra que tiene tantos significados como fuentes consultéis. La mayoría le otorgan un significado compuesto: "man" vendría a significar «irresponsable, incontrolado» y "ga", dibujo. Pero por favor, intentemos evitar esa traducción tan típica de «dibujos irresponsables»; recurramos a una fórmula más neutra y ajustada a nuestro lenguaje, tipo «dibujos de carácter espontáneo» o similares. De todas formas, por muchas vueltas que se de al significado de los kanjis que forman la palabra manga, lo importante es dejar claro que este vocablo define en Japón a la historieta dibujada, que generalmente tras una primera publicación se recopila en tomos. El anime es el complemento del manga: el manga es papel, el anime es pantalla. La animación japonesa está íntimamente relacionada con el papel, ya que un porcentaje muy importante de la producción animada japonesa son adaptaciones de mangas de éxito.

El Manga en Japón

El manga en Japón forma parte de la vida cotidiana, llenando todo tipo de parcelas de la vida de los nipones de una forma difícil de asimilar desde nuestro punto de mira occidental. En España, los cómics son disfrutados por una minoría de la población, que muchas veces abandona el coleccionismo cuando forma una familia y hay que dejar sitio a los biberones. Los cómics son considerados como una afición extraña, ajena, o pueril. En Japón encontramos una variedad temática y estilística tan abrumadora que permite cubrir las preferencias de los japoneses desde la infancia hasta la vejez. Además de los populares mangas de acción o de temática amorosa, encontramos mangas sobre cocina, historia del arte, economía, ajedrez... Amas de casa, jóvenes, ejecutivos y demás sectores sociales disponen de un ingente muestrario de entretenimiento impreso por un módico precio.

La apariencia de los cómics japoneses es muy distinta a la que nosotros manejamos en occidente. Los mangas se serializan en revistas especializadas, unos ladrillos de entre 300 y 1000 páginas impresas a una sola tinta en papel con alta proporción de fibra de madera. La calidad de la reproducción es ínfima, con papeles de color sepia o rosado y páginas mal impresas e incluso borrosas. La periodicidad de estas revistas es variable, aunque la más frecuente suele ser la semanal. Una vez leídas, estas monstruosas revistas se tiran a la basura.

La revista para jóvenes *Shonen Jump*, de la editorial *Shûeisha*, contiene dieciocho episodios de diferentes series; si alguna de ellas no consigue el suficiente apoyo de los lectores, desaparece en un plazo aproximado de diez semanas. El siguiente paso para una serie que ha gozado del favor del público es su recopilación en tomos o *tankoubons*, que se destinan al coleccionismo. Estos tomos, de un for-

mato algo más pequeño que un libro de bolsillo, rondan las 200 páginas, y tanto la presentación como la calidad de la impresión son muy superiores a la primera versión en revista. Los precios también han aumentado: una revista semanal ronda entre los 3 y 5 euros, que es lo que puede costar un tomo recopilatorio en edición standard. Si la serie en cuestión alcanza una gran popularidad y la demanda de la misma se vuelve constante, las ediciones pueden hacerse más lujosas, añadiendo páginas extra, a color, comentarios del autor, etc. En España, el *tankoubon* ha alcanzado gran popularidad en las editoriales, permitiendo a las editoriales occidentales adaptar con relativa facilidad el canon de publicación japonés.

Las cifras que el manga mueve en Japón nos resultan lejanas, pero nos pueden proporcionar una idea de la relevancia social del manga en su país de origen: una revista modesta ronda el medio millón de ejemplares, mientras que los gigantes de la publicación, como el mencionado *Shonen Jump*, superan los seis millones por tirada. Como en España, vamos.

La dura vida del dibujante japonés

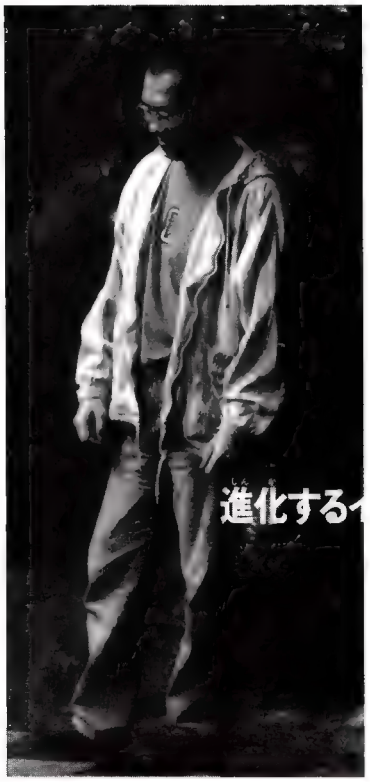
Es excepcional el manga que no contiene alguna nota del autor o un minicomic relatando el brutal sufrimiento del autor y su equipo los días antes de la fatal fecha de entrega de originales al editor. Esa tensión, en ocasiones semanal y por tanto continua, es una carga que sólo los más profesionales pueden soportar. Los editores, que mantienen una relación tan estrecha con el autor incluso llegan a vivir con él.

¿Cuál es el secreto de los mangakas, los dibujantes japoneses? Una entrega semanal ronda las 20 páginas, y debe mantener un alto nivel de calidad tanto narrativo como gráfico para seguir gozando del apoyo del público y garantizar así su continuidad. La respuesta es muy sencilla: se recurre al trabajo en equipo, a la cadena fordiana de montaje. Frente a la imagen del dibujante solitario que todos invocamos al pensar en los comics-books que leemos, en Japón los dibujantes están complementados por una cantidad variable de ayudantes que dibujan fondos, pegan tramas, detallan o macizan. Los dibujantes más modestos recurren a la ayuda de asistentes de forma puntual, que les echan una mano los días de más trabajo, pero los dibujantes consagrados, como **Rumiko Takahashi** o **Akira Toriyama**, tienen a sus espaldas todo un equipo de asistentes especializados que desarrollan un trabajo en cadena sin pervertir la identidad del grafismo del maestro.

El camino de un dibujante de manga es duro, y comienza generalmente por una escuela de cómic o por horas y horas de trabajo autodidacta. El gran salto se produce cuando el aspirante consigue introducirse en el estudio de un maestro ya consagrado. Es allí donde aprende todas las técnicas del oficio y donde siente su cuerpo la rigidez de los plazos de entrega y las exigencias de los editores. Una vez que ha adquirido soltura y ha sido capaz de desarrollar un estilo propio viene el paso más difícil: editar una serie propia, introduciéndose así en el circuito de los mangakas profesionales.

En Japón, el éxito de una serie va unido al de su autor. Cuando un autor decide abandonar una serie, aunque cause un verdadero torbellino (como sucedió cuando concluyeron *Dragon Ball* o *Ranma 1/2*), es excepcional que otro continúe su trabajo. Manga y mangaka van unidos como uña y carne.

El manga, al formar parte de un parcela tan importante de la vida de los japoneses, da lugar a que los mangakas de éxito adquieran una relevancia social comparable a la de un actor, un cantante o un futbolista. El precio a pagar es duro, ya que la continuidad se consigue con sacrificio, renunciando a vacaciones y tiempo libre, pero la recompensa viene dada a través del reconocimiento profesional y de los beneficios económicos. Por ejemplo, **Rumiko Takahashi** dibuja 19 páginas semanales para la revista *Shonen Sunday*, una tarea de importantes dimensiones si tenemos en cuenta que ella misma realiza los guiones a través de los que se trazan los dibujos; pero su esclavitud semanal se ve atenuada por los 4.000 dólares que cobra por página. Evidentemente, estas cifras son excepcionales, ya que como en otros campos el éxito sólo recae sobre unos pocos elegidos, pero una serie de éxito puede hacer multimillonario a su autor gracias a los derechos de edición y al infinito merchandising que genera: **Naoko Takeuchi**, con su popular *Sailor Moon* (*Bishojo Senshi Sailor Moon*), alcanzó el status de multimillonaria con sólo 25 años.



Tipologías y clasificaciones del Manga

Cuando comencé a buscar material para este artículo lancé a una lista de correo de manga la inocente pregunta de «¿Cuántos tipos de manga reconocéis y cómo los definiríais?». Ninguna de las respuestas bajaba de la docena. Y es que, como antes he dicho, el abanico temático en Japón es inmenso, y las clasificaciones que se realizan de los tipos de mangas existentes en el mercado llegan a resultar abrumadoras. Para operar de forma funcional he decido adoptar una clasificación sencilla basada en las publicaciones existentes en nuestro país, accesibles a cualquier lector y en las que centramos nuestro interés: *Shonen*, *shojo*, *seinen* y *manga erótico y pornográfico*.

El *shonen* manga está originalmente destinado para chicos jóvenes, y se sustenta sobre la acción y el humor. Evidentemente, el público que lo disfruta es mucho más amplio que el que he mencionado, pero la premisa original se mantiene: entretenimiento de calidad con dosis de humor que aligeran la trama. Un ejemplo muy representativo es *Ranma 1/2*, de **Rumiko Takahashi**.

El *shojo* manga es el que busca complacer a un público fundamentalmente femenino. El dibujo es generalmente estilizado, delicado, con protagonistas de ojos grandes y expresivos; los guiones se centran en triángulos amorosos, pasiones no correspondidas, etc. En España contamos con un ejemplo que ha proporcionado a su autora gran éxito tanto dentro como fuera de las fronteras de su país de origen: **Wataru Yoshizumi** y su *Marmalade Boy*. También tiene una facción de fieles fans el *yaoi*, un género de manga que narra amores y desamores pero entre chicos, es decir, en relaciones homosexuales.

El *seinen* manga presenta muchas similitudes con el *shonen*, pero el componente humorístico se ha reducido o ha desaparecido por completo. Las tramas son más profundas, más dramáticas, más maduras. Por ejemplo, *Black Jack*, de **Osamu Tezuka**, *Spirit of Wonder*, de **Kenji Tsuruta** o *La Espada del Inmortal*, de **Samura Hiroaki**.

Los mangas eróticos y pornográficos no necesitan definición, pero sí precisiones: no se muestra el vello púbico ni los genitales de ambos sexos, así que los dibujantes recurren a posturas ingeniosas, sombras sugerentes o directamente cubren todo o parte de los genitales con tramas tupidas. Dentro de los mangas pornográficos destacan aquellos con un componente sadomasoquista o violento, o que muestran extrañas perversiones. También son muy populares los *lolicon*, o *lolita complex*, donde pícaras jovencitas muestran sus delicadas artes de cama a edades tempranas.

Dejo aparte denominaciones más específicas como *magical girls*, manga histórico, de horror, deportivo manga... estos tipos, tratados de forma amplia y global, permiten englobar a la mayoría de los mangas que han aparecido en nuestro país.

Leer del revés

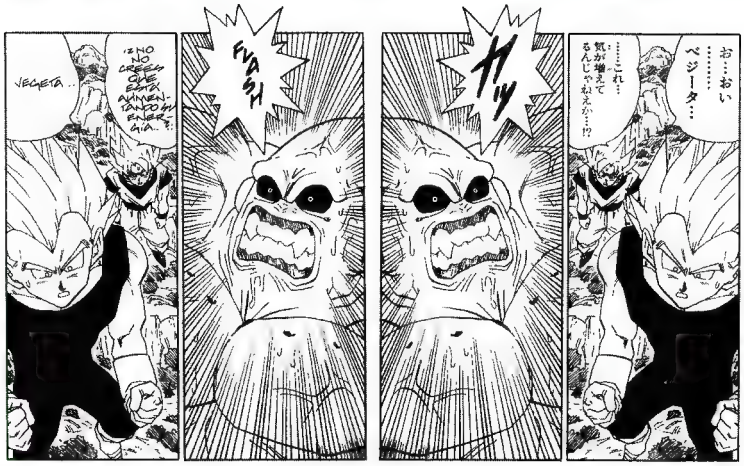
Una de las características más fascinantes del ser humano es su capacidad para opinar sobre asuntos de los que generalmente no tiene ni la más remota idea. El manga ha sido desde sus primeras apariciones en España una fuente constante de críticas y generalizaciones. Las descalificaciones y los prejuicios suelen ir en proporción indirecta a la cantidad de mangas leídos.

El primer punto de partida es la difícil traslación cultural a la que debe someterse el lector de cómics occidentales. Un manga debe intentar ser leído y comprendido desde una perspectiva específica y no tomando como comparativa el canon occidental. Esta regla abarca desde la asimilación del ritmo narrativo a la no condena a los infiernos más profundos un manga porque los personajes tengan los ojos grandes. Evidentemente, volverse japonés por generación espontánea es una tarea bastante inverosímil, pero un buen punto de partida para disfrutar de unas viñetas tejidas con unos patrones tan diametralmente opuestos, es el de aceptar los rasgos de la diversidad sin compararlos ni rechazarlos de plano.

En cada manga encontramos elementos que sorprenden al lector occidental, y que pueden ir desde la distribución de viñetas en la página a la comida de los personajes. Una de las grandes vallas a saltar es sin duda la del ritmo narrativo. Partimos de la base de la planificación de la página: pocas viñetas, abundancia de páginas con una sola viñeta que concentra una acción en uno o varios planos, y una significativa ausencia de textos de apoyo y globos de pensamiento. Tras ese primer impacto, llega uno no más pequeño: la ralentización de la acción. Las series, al disponer generalmente de un amplio contingente de páginas para desarrollarse, permiten al autor alargar los tiempos de la narración sin incrementar por ello el desarrollo argumental. Es decir, el guión se estira gracias a una mayor espectacularidad gráfica y a una ralentización de todo tipo de escenas: de conversación, de pensamiento, de persecución o de lucha. Esta distribución de los tiempos en la narración viene acompañada de una dramatización de las escenas que implica significativamente al lector en el desarrollo de la acción.

Pero la narrativa también dispone de otras peculiaridades: el punto de vista sobre la acción varía con facilidad, pasando de primeros planos a planos generales, empleando en ocasiones extrañas perspectivas o abusando de los espacios entre viñeta y viñeta, por lo que el lector puede «perderse» en la acción, llegando a preguntarse quién mató a quién y cómo, o de dónde salió la bala que hirió al protagonista.

¿Y los ojos grandes? Fundamentalmente buscan expresividad, llegando a ocupar más de la mitad de un rostro y albergando todo tipo de registros. Si los japoneses emplean este recurso, considerándolo prácticamente como una de las cartas de presentación de su grafismo,



¿qué tiene de malo? Aceptamos otros tipos de formaciones anatómicas conscientes por parte de otros autores, así que los ojos grandes no deberían resultar tan difíciles de asimilar.

Concluiré este apartado haciendo referencia a un aspecto que deja bastante descolocado al coordinador: la incursión de un humor alocado, surrealista, fuera de tono, en escenas de gran tensión o dramatismo.

Evidentemente, en Japón el manga humorístico es un género popular que goza de gran aceptación, y también encontramos mangas que mezclan el humor en sus tramas, consiguiendo una amalgama de acción, sentimientos y humor que puede llegar a ser explosivo, como es el caso de **Rumiko Takahashi**. Pero a priori resulta realmente desconcertante que entre la trama de tensión y dramatismo, como puede ser el caso de *Adolf*, de **Osamu Tezuka**, surja espontáneamente el gag de humor, con un desarrollo que llega a rozar el surrealismo. Personalmente, considero estas incursiones bajo los mismos parámetros que los bufones de **Shakespeare**: cumplen una función de contraste, de definición en negativo de la trama principal. Es decir, al aligerar el desarrollo de la trama con momentos más ligeros, se incide posteriormente en el dramatismo de las siguientes escenas. Por ejemplo, en *La Rosa de Versalles*, de **Ryoko Ikeda**, un soñoliento Luis XVI se despierta con la peluca mal puesta y abrazando la almohada, y en la viñeta siguiente el Duque de Liancourt, en un primer plano cuajado de negro, le informa al Rey que la Bastilla ha sido tomada por el pueblo. De todas formas, hay autores que introducen este humor con más cautela, alargando los tiempos entre escenas dramáticas, mientras que hay otros que directamente lo incrustan, llegando a resultar chocante a los lectores más habituados.

Y sí, los japoneses leen de derecha a izquierda, y muchas ediciones españolas adaptan ese sentido de lectura, a veces por petición expresa de la editorial.

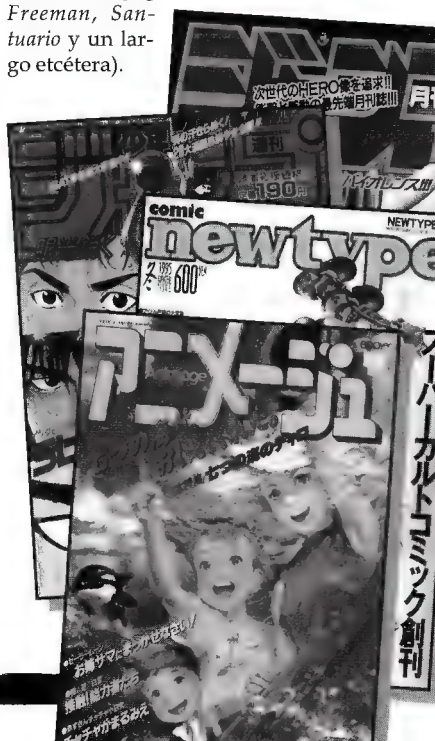
Puños fuera y Blanquita

Los comienzos del manga en España están grabados en el subconsciente de niños y mayores a través de las series de animación que llegaron a nuestro país con mayor o menor fortuna. Hace más de 20 años que se emitió *Mazinguer Z*, una serie sometida a un constante revival y que hasta los adultos recuerdan con emoción. Tras esta tímida aproximación se dejaron caer *Heidi*, *Marco*, la lacrimógena *Candy Candy* o la recuperada *Comando G* (*Science Ninja Team Gatchaman*). Tras un paréntesis en los años 80, los 90 llegaron rompiendo moldes: *Caballeros del Zodíaco* (*Saint Seiya*), *Campeones* (*Captain Tsubasa*) y *Bola de Dragón* (*Dragon Ball*). Esta última generó un gran impacto social, especialmente en Cataluña, donde se convirtió en un fenómeno que todavía arrastra hoy a multitud de fieles. *Bateadores* (*Touch*), *Johny y sus amigos* (*Kimagure Orange Road*) y *Cazador* (*City Hunter*), entre otras, se pasearon por nuestras pequeñas pantallas mientras esta nueva forma de hacer animación era adorada y rechazada a partes iguales.

El primer Tsunami

A principios de los 90, con el desembarco de las series antes mencionadas, se comprobó cómo la demanda de productos japoneses estaba en aumento. Además de la animación, la gente demandaba la publicación de todo tipo de mangas que comenzaban a conocerse en nuestro país gracias a la aparición de multitud de fanzines. *Akira*, editada aquí tras haber pasado el coloreado estadounidense, había derribado las primeras barreras, y el público estaba dispuesto a acoger esa nueva forma de cómic. Y las editoriales dieron en paso. La más prolífica fue *Planeta de Agostini Comics*, que gracias al acuerdo realizado con *Viz Comics* desembarcó en nuestro país títulos tan populares como *Lamu* (*Urusei Yatsura*), *Crying Freeman*, *Mai*, *Juliette J'taime* (*Maison Ikkoku*), *Alita* (*Gunmm*),... *Norma* también se subió al carro japonés con *Video Girl Ai*, *Dominion Tank Police*... En general se apostó por series que ya habían sido adaptadas para el público estadounidense y que permitiría una publicación sin excesivas complicaciones, tanteando el terreno de la demanda.

Y el público respondió favorablemente. Las editoriales vieron en el manga un filón, y comenzó una etapa de publicaciones de todo tipo en formatos experimentales, con una reproducción a menudo deplorable: *Grey*, *Horobi*, *Santuario*, *Apleseed*, *3x3 Ojos* (*Sazan Eyes*)... La lluvia de lanzamientos era constante, lo que provocó una saturación de un mercado todavía no consolidado y el consiguiente cierre de las series o la edición de las mismas en arcos cortos que dejaban los títulos a medias (como ha sucedido con *Lamu*, *Cryng Freeman*, *Santuario* y un largo etcétera).



Pero esta primera oleada de títulos sirvió para tomar la medida al terreno que se estaba pisando y para comprobar que el público español estaba dispuesto a acoger el cómic japonés en sus bibliotecas. La proliferación de fanzines y revistas especializadas (algunas de las cuales todavía están en el mercado, como *Minami*), de asociaciones de aficionados (que se autodenominaron *otakus*, una palabra que en Japón, mas que a aficionado, se aproxima la de «fanático») y la celebración de encuentros, con el Salón del Manga de Barcelona a la cabeza, extendieron y asentaron la presencia de las viñetas niponas en nuestro país. La producción nacional, de la mano de *Camaleón*, se dejaba ver a través de un híbrido llamado «hispamanga», «espamanga» o simplemente «manga español», con nombres como ***Hi no Tori Studio, Roger Ibáñez, Ismael Ferrer o Nuria Peris***

El descenso a los infiernos

Tras una primera etapa de expansión que todos los otakus recordamos con cariño y satisfacción, avanzados los años noventa se produjo una vuelta de tortilla provocada por una conjunción de factores: presión de asociaciones de padres y espectadores, saturación del mercado impreso, proliferación de Internet... Todo ello provocó que el anime fuera demonizado y relegado de la pequeña pantalla, y que los fanzines fueran decayendo a medida que avanzaba internet, donde la información era más amplia y se podía conseguir de forma inmediata. En lo que se refiere a los títulos que vieron la luz en esa etapa apreciamos en primer lugar un descenso de los mismos en número, pero también en calidad. Parece que se impuso la fórmula de que el manga estaban fundamentalmente destinado a un entretenimiento sin mayores pretensiones y que el lector potencial, centrado en jóvenes entre 15 y 19 años, adquiriría todo lo que oliera a japonés y fuera gráficamente espectacular.

El consumo se mantuvo gracias a la edición de las obras de autores ya consagrados en nuestro país y que garantizaban el éxito de ventas, como **Rumiko Takahashi**, **Akira Toriyama**, **Masamune Shirow** o **Masakazu Katsura**. Pero muchas de las iniciativas editoriales de ese momento se estrellaron contra un público que demandaba productos de calidad a precios razonables. Así, las publicaciones se espaciaban, las revistas cerraban y en círculo del manga comenzaba a cerrarse. Los críticos de cómic afirmaban que el manga en España había llegado con el calor del frío cyberpunk y que como un gran tsunami, se retiraba dejando los escombros a su paso.

¿La segunda edad del Manga español?

Pero los aficionados al manga, los otakus, seguían ahí. El anime, cada vez más popular gracias a Internet, y las noticias sobre manga en Japón y Estados Unidos alimentaban la hoguera. El manga seguía ahí. Las editoriales se percataron de que la demanda no había desaparecido, sino cambiado. Los consumidores respondían a unos criterios concretos de calidad, y además se contaba con los crecidos aficionados de principios de los noventa, ahora más maduros y que demandaban un manga de mayor complejidad argumental y con un dibujo quizá menos espectacular, pero sí más efectivo. Los títulos volvieron a las estanterías de las librerías especializadas, y los lectores respondieron favorablemente. La aparición de la Línea *Pachinko*, de *Planeta de Agostini Comics*, respondía a esa demanda de los otakus más exigentes y crecidos, ofreciendo series con tramas de gran interés y un grafismo maestro. El mercado, de nuevo receptivo, permitió la aparición de nuevas editoriales que con mayor o menor fortuna ampliaron la oferta de manga en nuestro país, como *Ivrea*, que enseguida ofreció ediciones de calidad y títulos audaces. Estas editoriales de nuevo cuño completan la oferta de las ya consolidadas: *Planeta*, *Norma* y *Glénat*, que se puso las pilas y actualmente dispone de una cartera de lanzamientos verdaderamente interesante. Las plataformas digitales ofrecen una variada oferta de anime para todos los gustos, y parece que el público se acerca a los cómics japoneses que a día de hoy ofrecen un amplio abanico de posibilidades de disfrute para aficionados de todo pelaje.

Mondo Manga

Sé que me han quedado cosas en el tintero, pero esto es una síntesis que pretende reflejar las bases de esos cómics japoneses, cada vez menos extraños, llamados mangas, y las oscilaciones de su aparición en España. Pero, como sucede con los cómics occidentales, el manga es un fenómeno que traspasa el papel. En España contamos con el Salón del Manga, cita ineludible de los otakus hispánicos, amén de otras jornadas, convenciones y ciclos de anime que se reparten a lo ancho de toda la geografía de nuestro país. Además de la consabida faceta comercial, son un importante punto de encuentro de círculos de otakus, y las mesas redondas suelen plantear problemáticas de comprensión entre oriente y occidente. Pero también hay espacio para la diversión organizada: las actividades más comunes son el karaoke (en japonés, por supuesto) y el cosplay, o concurso de disfraces de personajes de manga. El merchandising también es muy variado: camisetas, figuritas, libros de ilustraciones, bandas sonoras de anime, y todo tipo de gadgets tales como bolígrafos, llaveros, colgantes, chapitas, cartas, peluches, calendarios... Todo ello ayuda a configurar un mundo peculiar cada vez más implantado en nuestro país.

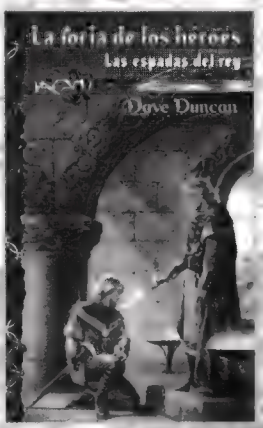
Acercaos al manga, definid vuestros propios criterios y preferencias, y disfrutad. N

Solaris fantasía

LA FACTORIA DE IDEAS

Complejas y creíbles tramas políticas, en las que entrelaza a unos personajes tan humanamente imperfectos como memorables.

A fin de proteger a la familia real, Cazaril deberá sacrificarlo todo, hasta su vida. ¿Cuántas veces puede dar un hombre su vida?



Un ritual mágico, una espada que les atraviesa el corazón, vincula a cada uno de ellos con su pupilo al que deben lealtad absoluta.

Próximamente

Solaris Fantasía © La Factoría de Ideas

La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24 Pol. ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey, Madrid. Tlf 91 870 43 85.

Visítanos en www.distrimagen.es

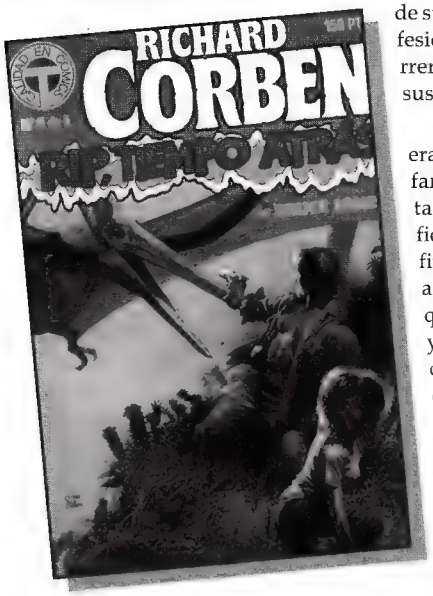
The incredible Bruce Jones

por Alejandro Caveda

La noticia de que el guionista Bruce Jones iba a ser el nuevo responsable de narrar las desventuras del increíble Hulk sorprendió a los que vinculan su nombre más al género de terror y a la ciencia-ficción y menos al cómic de superhéroes tradicional. Sin embargo, Jones ha sabido hacerse con las riendas del personaje, imprimirle su propio sello a la serie e incluso ha encontrado tiempo para ayudar a Chuck Austen en su proyecto *The Call of Duty* y encargarse de los guiones de las adaptaciones cinematográficas de *Daredevil* y *Hulk*.

En los orígenes: La Era Warren

Al lector español más joven quizás le resulte difícil situar el nombre de **Bruce Jones**, un autor que lleva más de una treintena de años en el medio pero que en los últimos tiempos había dejado de lado su faceta como escritor de cómics para probar suerte en el mundo del cine y la TV, amén de desarrollar su faceta como novelista.



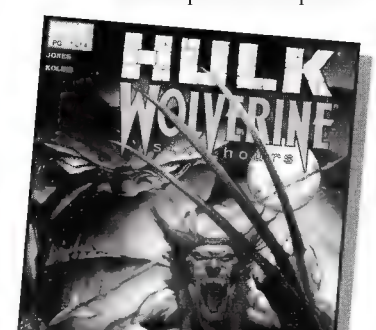
El responsable de rescatar a **Jones** para el mundo de la viñeta, las mallas y las capas fue **Axel Alonso**, el editor de Hulk, con el que **Jones** ya había colaborado cuando este era el editor de la línea Vértigo en DC. Al poco de desembarcar en Marvel, **Alonso** llamó a **Jones** para ofrecerle la posibilidad de escribir un arco argumental para *Tangled Web*, una de las colecciones arácnidas (*Pacto entre Caballeros*, *Tangled Web* números 7 a 9, XII de 2001 a II de 2002; en *Spiderman* de Forum – volumen actual – números 7 a 9). Poco después llegó la oferta de hacerse cargo de la serie de La Masa y el resto, como se suele decir, es historia.

Luchando contra la sombra de **Peter David**, **Jones** ha logrado revivir el interés del público por las desventuras de su tocayo el Dr. Banner, interés que le ha reintroducido en el mainstream del mundo del comic y ha hecho que lectores y editoriales se fijen en su persona y se le multipliquen las ofertas de trabajo. Sin embargo, **Jones** no es un recién llegado a esto del cómic de superhéroes, sino uno de esos profesionales míticos con una larga carrera repleta de excelentes trabajos a sus espaldas.

Antes de todo eso **Bruce Jones** no era más que un crío imaginativo y fantasioso que creció leyendo revistas *pulp* y comics de terror y ciencia-ficción como los que publicaba EC a finales de la década de los 50. El autor ha confesado en ocasiones que aprendió a escribir cómics leyendo cómics. Su afición, en todo caso, le llevó a formar parte del equipo creativo de un fanzine de terror llamado *Web of Horror*, de corta trayectoria pero que sirvió para que **Jim Warren**, el gran gurú de los cómics de terror americanos de los años sesenta / setenta se fijara en su trabajo. A partir de mediados de los sesenta, **Jones** empieza a trabajar en los diversos títulos de Warren Comics.

Es imposible reflejar aquí en toda su medida la importancia y la influencia que **Jim Warren** y su editorial han tenido en la historia reciente del cómic (no sólo americano), tema este que merecería un artículo por sí mismo y más extensión de la que le podemos dedicar en este momento. Para los interesados, les remito a la excelente monografía *The Warren Companion* de **Jon B. Cooke**, el cual hace un exhaustivo estudio sobre la editorial, su creador, sus colaboradores, y la herencia de títulos míticos como *Creepy* o *Vampirella*, que en su momento marcaron toda una época en los EUA. En la Warren **Jones** se codearía con gente como **Archie Goodwin**, **Neal Adams**, **Bernie Wrightson** y, sobre todo, **Richard Corben**, con el que mantendría una fructífera relación profesional a lo largo de los años, a este respecto, **Jones** piensa que el comic es un medio colaborativo, que funciona mejor cuando el guionista y el dibujante están en sintonía. Por cierto, y ya que hablamos de equipos creativos, es interesante señalar que **Jones** empezó trabajando como ilustrador, antes de abandonar ese campo y dedicarse a escribir guiones en exclusiva. Sus influencias reconocidas (y más o menos asimiladas) como dibujante iban desde **Hal Foster** a **Will Eisner**, pasando por **Alex Raymond** y **Harvey Kurtzman**, (quienes sientan curiosidad pueden ver algunos de estos trabajos de juventud en la página web personal del autor).

Obviamente, la mayor parte de los trabajos de **Jones** en esta época eran historias cortas en las que el terror al estilo **Lovecraft** se entremezclaba con el espíritu de la ciencia-ficción catastrofista y también un tanto siniestra de los años 50, magistralmente plasmadas por autores del calibre de **Russ Heath** o el antedicho **Richard Corben**. En España tuvimos la suerte de poder disfrutar de buena parte de la produc-



ción de **Jones** en este periodo gracias a la edición que hizo **Toutain** (a quien los aficionados nunca acabaremos de agradecerle todo lo que hizo por el cómic en este país) de los títulos de la Warren, e incluso llegó a publicar un álbum titulado *Lo mejor de Bruce Jones* con portada, como no, de **Corben**.

Mundos alienígenas y héroes bárbaros

Si hay un término que describa la carrera de **Jones** durante la década de los 80 y parte de los 90, ese sería "diversidad". Tras su fructífera etapa en la Warren pasa a colaborar con distintas editoriales, "grandes" e independientes, en títulos tan diversos como *La espada salvaje de Conan, Ka-zar The Savage, Twisted Tales, Batman,* o *Alien Worlds*, e incluso a probar suerte en otros medios más alejados del comic, como es el caso del cine, al igual que otros guionistas del momento como **Roy Thomas** o **Gerry Conway**. Su admiración por el Flash Gordon de **Alex Raymond** le llevaría a colaborar en el guión de la película (1980) mientras que años más tarde (1990-91) se encargaría de escribir las páginas dominicales del personaje en equipo con dibujantes como **Ralph Reese** o **Gray Morrow**.

También trabajaría para la editorial *Marvel* que le encargó los guiones de sus dos héroes bárbaros por excelencia: Conan y Ka-zar. En efecto, **Jones** fue – junto con **Michael Fleisher** – uno de los escritores que desarrollaron las andanzas del forzudo cimmerio tras la marcha de Thomas. El Conan de **Jones** era un aventurero un tanto simplón cuyas aventuras tenían las más de las veces un aire fantacientífico que no acababa de convencer a los seguidores del personaje. Más interesante es su etapa al frente de Ka-zar, personaje al cual rescató del limbo de los héroes olvidados y convirtió en una de esas series de culto de los 80.

Ka-zar no era más que la versión *Marvel* de Tarzán, un personaje de escaso relieve que tuvo sus fugaces momentos de gloria de la mano de **Barry Smith** y **John Buscema**. En abril de 1981 aparece el primer número de la nueva serie *Ka-zar The Savage* a través de la cual **Jones** redefinió al protagonista, desarrollando su personalidad, cimentando su relación con Shanna y, sobre todo, enriqueciendo su entorno. En manos de **Jones**, la Tierra Salvaje se convierte en un escenario mágico lleno de restos de civilizaciones prehumanas, máquinas alienígenas, razas extraordinarias y monstruos salidos de Parque Jurásico. Su Ka-zar es un cómic de aventuras y ciencia-ficción repleto de acción y sentido del humor y construido a base de diálogos y escenas memorables. Para el recuerdo quedan sagas como la exploración de Pangea o el enfrentamiento con Belasco, que **Chris Claremont** reconvertiría en enemigo mortal de la Patrulla-X. Esta serie fue parcialmente publicada en España por las extintas editoriales Vértice y Surco.

Con todo tanto Conan como este Ka-zar no dejan de ser trabajos coyunturales, de encargo. Más interesantes resultan los proyectos personales del autor como *Twisted Tales*, una serie de cómic de historias cortas, escritas por **Jones** e ilustradas por diversos artistas publicada por Pacific Comics entre 1982-1984. Años más tarde el autor rescataría el título para una serie de antologías literarias de relatos cortos con portada e ilustraciones de – nuevamente – **Richard Corben**. Asimismo, la editorial Eclipse publicó dos series (*Alien Worlds* y *Alien Encounters*) dedicadas en exclusiva al autor.

Sin embargo, a medida que se adentraba en la década de los 90 **Jones** iba dejando de lado su faceta como guionista de comics para desarrollar su vena literaria y trabajar en otros medios, como el cine o la TV. Así, salvo por algunos proyectos y colaboraciones puntuales, como las tiras de prensa de Flash Gordon, o su guión para la nueva versión en cómic de *La*

Guerra de las Galaxias Episodio IV: Una Nueva Esperanza (1997), el autor dedica su tiempo a escribir novelas como *Stalker's Moon, In Deep, Game Running, Maximum Velocity, Sprinter* y las ya mencionadas *Twisted Tales*, obras en las que combina hábilmente todo su bagaje de influencias y admiraciones que van desde escritores de terror como **Lovecraft**, **Matheson** y **King** al cine de serie negra, la ciencia-ficción, el *pulp*, **William Goldman** o **John Updike**. Como detalle anecdótico, señalar que **Jones** menciona a **Brian Azzarello** como uno de sus guionistas de cómic favoritos, el cual se ha encargado recientemente de una miniserie sobre el increíble Hulk en colaboración con el inefable **Richard Corben**.

La importancia de llamarse Bruce

Ya hemos visto como **Axel Alonso** ha sido el responsable de traer de vuelta a **Bruce Jones** (aunque siendo justos hay que señalar que realmente nunca se retiró) como guionista de la nueva etapa de Hulk, decisión que como ya apuntábamos no estuvo exenta de dudas y polémicas. Curiosamente, quienes discuten su elección como escritor regular de la Masa, olvidan que el personaje hunde sus raíces en arquetipos del terror como Frankenstein o Mr. Hyde y en las películas de ciencia-ficción de los 50, repletas de monstruos mutantes y humanos alterados por la radiación o los rayos cósmicos, temas en los que **Jones** se mueve como pez en el agua.

De todas formas, el autor – en colaboración con el dibujante **John Romita Jr.** – ha decidido optar para la serie por un tono más cotidiano y realista, rehusando darle el tono de un tebeo típico de superhéroes. Tampoco se muestra partidario de los números autoconclusivos ni de los arcos argumentales de 2 ó 3 números: el cómic trata sobre la historia de la vida de un hombre – el Dr. Bruce Banner – y como tal los acontecimientos se van sucediendo y acumulando de forma fluida, número a número. Asimismo planea rescatar a secundarios como Doc Samson o algunos adversarios clásicos de la Masa, pero dándoles un enfoque distinto al tradicional, para evitar que la colección se convierta en una especie de exposición de monstruos de feria.

Sus ideas acerca del personaje pueden parecernos más o menos acertadas, pero de lo que no cabe duda es que los lectores – al menos los americanos – han respondido de forma positiva: respaldada por el estreno de la producción cinematográfica, la serie de Hulk ha ascendido del puesto 55 al 22 en las listas de más vendidos y **Jones** ha pasado de recibir contadas ofertas de trabajo a ser uno de los guionistas más solicitados del momento. De todas formas, el autor ha manifestado sentirse muy a gusto en *Marvel* y estar dispuesto a agotar el contrato de dos años que le vincula con la editorial. Entretanto, hemos visto su firma en series como *Tangled Web* y las adaptaciones al comic de *Daredevil* y, como no, *Hulk*. En un futuro inmediato está previsto que ayude a **Chuck Austen** en su proyecto *The Call of Duty* con un volumen titulado *The Precinct*, y una nueva miniserie de Lobezno, personaje que comenzó su carrera cono invitado dentro de las páginas de, precisamente, el increíble Hulk. Así pues, parece que **Bruce Jones** ha vuelto en mejor forma que nunca lo cual, teniendo en cuenta algunos de los guiones que hemos tenido que tragarnos en los últimos años, no deja de ser una excelente noticia. N

el juego de rol en una nueva frontera

planeta azul V2

LA FACTORIA DE IDEAS

FANTASY FLIGHT GAMES

muy pronto,
un nuevo mundo se
abrirá ante tus ojos

visítanos en www.distrimagen.es

EL nuevo juego del sistema narrativo

DEMONIO
la caída

Se ha desatado una tormenta en el mundo de los espíritus, y las puertas del Infierno cuelgan rotas de sus goznes. Los ángeles del Abismo son libres de nuevo y el destino de la humanidad está en entredicho.

¡Desafía a los Cielos!

WHITE WOLF PUBLISHING

LA FACTORIA DE IDEAS

Bryan Talbot

por Diego Angulo

Hablar de Bryan Talbot es hablar de uno de los autores más premiados, más alabados por la crítica y reconocidos por sus compañeros de profesión. Si en su faceta de dibujante ha colaborado con guionistas de la talla de Alan Moore y Neil Gaiman, su trabajo como autor completo no desmerece, en absoluto, de la obra de aquéllos; e incluso, en alguna ocasión, ha constituido la fuente de la que ellos bebieron.

La vida de Bryan

Bryan Talbot nació en 1952 en la ciudad británica de Wigan, en el condado de Lancashire, al noroeste de Inglaterra, donde adquirió formación académica en dibujo y diseño gráfico.

Inició su vida profesional en el campo de la ilustración y la publicidad, y (excepción hecha de alguna aportación en publicaciones no profesionales, ya desde su época de estudiante en Preston) más tarde comenzó a publicar historietas. Entre 1975 y 1978, en las páginas de la revista *Brainstorm Comix*, de **Alchemy Press**, apareció, serializada, la *Trilogía de Chester P. Hackenbush*. Aunque no muy conocida fuera del Reino Unido hasta su reipresión en 1982 en un volumen unitario, Hackenbush se encuadra en la corriente underground, y es considerado por algunos como un icono contracultural (su sobrenombre, *"El Alquimista Psicodélico"*, hace referencia a su experimentación con las drogas: las drogas como fuente de conocimiento, como recurso para amplificar las percepciones; las drogas como puerta de acceso a otros mundos).

En los años siguientes, su producción derivó predominantemente hacia el campo temático de la ciencia ficción. En 1976 aparece por primera vez el que llegará a convertirse en su personaje más emblemático; pero eso será más adelante: en ese año 1976, Luther Arkwright es tan sólo una especie de mercenario que protagoniza la ultraviolenta historia de 7 páginas titulada «*The Papist Affair*" (*Mixed Bunch Comics*, **Alchemy**).

En 1983, **Talbot** comienza a trabajar para *2000 A.D.* Allí colaboró con **Pat Mills** (*Némesis the Warlock*) y **Alan Moore**, entre otros. También trabajó con **Alan Grant** y **John Wagner** en *Judge Dredd*.

De esta época data la obra *Nightjar*, una historia con guión de **Alan Moore** que iba a ser publicada en la revista británica *Warrior Magazine*, pero que nunca llegó a completarse (**Avatar Press** ha declarado su intención de recuperarla en este segundo semestre de 2003, en la revista *Alan Moore's Yuggoth Cultures*).

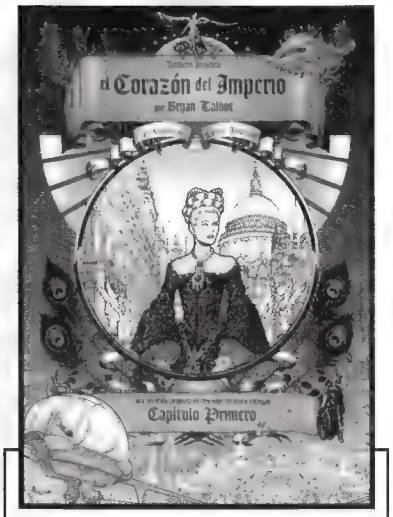
Mundos ficticios

Luther Arkwright es un viajero interdimensional, un explorador de los distintos mundos que podrían haber sido si los acontecimientos se hubiesen desarrollado de forma diferente a como acontecieron en el nuestro, lo que posteriormente se ha popularizado en el cómic americano con el nombre de "dimensiones alternativas", y que **Talbot** llama, simplemente, "paralelos". El concepto guarda ciertas semejanzas con algunas de las ideas desarrolladas por **Christin** y **Mézières** en *Valerian, Agente Espacio-Temporal*, pero orientado exclusivamente a un público adulto (hay tramas más complejas, con grandes dosis de sexo explícito y violencia extrema). Hay, además, otras diferencias sustanciales con Valerian: Arkwright limita su campo de acción a nuestro planeta, pues la historia de la humanidad es lo suficientemente rica como para proporcionar escenarios exóticos y variados sin necesidad de recurrir a viajes estelares o civilizaciones extraterrestres (tan solo el desenlace final de la historia nos obliga a admitir una excepción a esa norma general). Por otra parte, el personaje de **Talbot** no necesita tecnología futurista para desplazarse de unas coordenadas a otras: Luther Arkwright es un ser especial, una anomalía, que, a diferencia de sus semejantes (si es que al resto de los humanos se les puede llamar así), existe únicamente en un solo paralelo, y ello le permite moverse a voluntad entre todos ellos. Arkwright colabora con el Paralelo 00, el más estable y tecnológicamente desarrollado de todos, autoerigido en vigilante y protector de los restantes paralelos, en una permanente confrontación con los llamados *"disruptores"*, agentes de una especie de conspiración secreta *multiversal* cuyo objetivo es la generalización del caos y la destrucción.

Muy pronto, el argumento se centra en los eventos sucedidos en el Paralelo 00.72.87, caracterizado por el hecho de que, en Inglaterra, los descendientes varones de Cromwell se han perpetuado en el poder desde el siglo XVII, e imponen su dictadura (manejada, en la sombra, por los *disruptores*) con métodos represivos de extrema violencia. El apoyo de Arkwright a los rebeldes que intentan reinstaurar un régimen monárquico tiene como finalidad forzar una intervención precipitada de los *disruptores* que los haga vulnerables. En sus andanzas, el protagonista descubrirá, en sí mismo, poderes que han llevado a algunos a considerarlo (y, ciertamente, no sin fundamento) un antecedente claro del Doctor Manhattan, uno de los personajes principales de la fascinante *Watchmen*, de **Moore** y **Gibbons**.

Se ha dicho que *The Adventures of Luther Arkwright*[1] fue, junto a *When the Wind Blows* (*Cuando el Viento Sopla*), de **Raymond Briggs**, una de las dos primeras novelas gráficas británicas: en *Adult Comics*, de **Roger Sabin** (**Routledge**, 1993), se cita a **Talbot** como uno de los pioneros de este formato. Afirmar eso supone, en mi opinión, olvidar el hecho de que, aunque la obra funciona perfectamente como una unidad narrativa compacta, esa no fue su forma original

de publicación (por el contrario, apareció inicialmente fragmentada en diversas revistas: *Near Myths* números 1 a 5, entre 1978 y 1980; *Moon Comics* nº 3, en 1979; y *Pssst!* números 2 a 10, en 1982). Hecha esa salvedad (irrelevante, por supuesto, desde el punto de vista de la calidad intrínseca de la obra), es de justicia reconocer la fuerza de su argumento, con propuestas imaginativas de desenlaces alternativos de múltiples acontecimientos históricos; el barroquismo de su dibujo, con un efecto intencionadamente similar al de ilustradores del XIX como **Doré** y **Hogarth**; la complejidad de su estructura, con una trama nada lineal, que salta de un mundo alternativo a otro, de una línea temporal a otra, pasada o futura; la originalidad de su forma, con recursos como larguísimos párrafos sin signos de puntuación para expresar la confusión mental del protagonista agonizante, o la omisión intencionada y sistemática de onomatopeyas, lo cual, en una historia plagada de disparos, explosiones y golpes, produce un efecto similar al de la cámara lenta en las escenas cinematográficas de acción; efecto al que contribuye, en gran medida, la repetición insistente de escenas con gran carga dramática, como el espectacular salto del protagonista, arma en mano, desde el balcón de la Abadía de Westminster. Puede, pues, que no sea una de las primeras novelas gráficas, pero es, sin duda, una de las más ambiciosas y logradas obras de ficción jamás producidas... en cualquier formato.



Talbot: lo imprescindible en español.

Recerca Editorial ha iniciado en 2003 la publicación en España de *Las Aventuras de Luther Arkwright.*

El Santo Maldito (**Zinco**, *Hellblazer Especial* nº 1, 1991).

Sandman: La Canción de Orfeo (**Zinco**, 1993).

Bryan & Co. Talbot (*Colección Premios Haxtur*/3 – **El Wendigo** 74-75, 1997)

Historia de una Rata Mala (**Planeta-DeAgostini**, 1999).

El Corazón del Imperio 1 a 3 (**Astiberri**, 2003).

Años de Vértigo

A finales de la década de los 80, la producción de **Talbot** atrajo la atención de los editores americanos. De su colaboración con **DC Comics** destacan aportaciones a las series *Hellblazer* (*"The Bloody Saint"*, con guión de **Jamie Delano**, en el *Annual* nº 1, de 1989[2]), *Batman: Legends of the Dark Knight* (*"Masks"*, con guión propio), y la obra *The Nazz* (con **Tom Veitch**); además, cuando, en 1993, se creó el sello **Vertigo**, la editora **Karen Berger** quiso contar con él como dibujante, lo cual le dio la oportunidad de trabajar con **Neil Gaiman** en *Sandman* (en *Sandman Special* #1: *"The Song of Orpheus"*[3], y diversos episodios de la serie regular).

La rata que aprendió a quererse

Tale of One Bad Rat (Dark Horse, 1994)[4] nos habla de Helen Potter, una adolescente que se ha fugado de su casa para escapar de los abusos sexuales a los que la sometía su padre. En su vagar, Helen recorre los escenarios (de tremenda belleza natural, cuidadosamente plasmada en los dibujos de **Talbot**) en los que vivió y se inspiró la escritora inglesa de cuentos para niños **Beatrix Potter**, en cuyo mundo imaginario (poblado por animales, con predominio de conejos, ratas y ratones) la protagonista busca, ahora, el consuelo que le proporcionaba en su infancia.

Talbot aborda aquí temas extremadamente difíciles (para lo cual se documentó exhaustivamente sobre los malos tratos en la infancia, sobre **Beatrix Potter** y sobre los escenarios referidos), y, tratándolos con gran sensibilidad, sale airoso: viajar junto a esta víctima de abusos sexuales implica enfrentarse, con ella, a los fantasmas del pasado, aprender a superar los injustos sentimientos de culpa y a recuperar la autoestima perdida.

En esta obra, **Talbot** intentó suavizar su dibujo, buscando un estilo más aproximado a la línea clara, que le permitiera llegar al público no lector habitual de cómics. Y es innegable que tuvo éxito en ese objetivo. Al igual que en el caso de Luther Arkwright, tampoco aquí podemos listar los numerosos premios recibidos: este artículo no debe prolongarse más allá de dos páginas. No obstante, sí podemos afirmar que la obra se utiliza hoy en múltiples instituciones educativas o asistenciales, especialmente del Reino Unido, América y Finlandia, para proporcionar apoyo a las víctimas reales de abusos (¿puede haber, para un autor, un premio mayor?). En 1998 apareció en la lista anual de lecturas recomendadas del *New York Times*, convirtiéndose hasta hoy en el segundo libro de historietas más solicitado en las bibliotecas de E.U.A. (superado, únicamente, por *Maus*).

El Legado de Luther Arkwright

Con ese subtítulo apareció la obra *Heart of Empire* (Dark Horse, 1999)[5], ambientada 23 años después de los eventos acontecidos en *Las Aventuras de Luther Arkwright* (de la cual puede considerarse una secuela). De la mano de Victoria, la atormentada hija del propio Luther y la reina Anna del Imperio Británico, **Talbot** nos muestra la decadencia y la corrupción del régimen resultante del triunfo de la revolución apoyada por Arkwright, el cual, ya desaparecido, tiene en esta época la consideración de mito. El autor vuelve a utilizar aquí el estilo límpido y elegante de dibujo que tan buen resultado le dio en *Historia de una Rata Mala*. El color está a cargo de **Angus Mckie**.

El Legado de Talbot

Autores como los mencionados **Alan Moore** o **Neil Gaiman**, junto a **Garth Ennis**, **Grant Morrison** o **Warren Ellis**, han reconocido el impacto que les produjo la obra de **Talbot**, en especial *Las Aventuras de Luther Arkwright*. Estamos, pues, ante uno de los autores más influyentes de las últimas décadas. La omisión del reconocimiento de su relevancia, o, incluso, de su mismo nombre, en algunos textos informativos con vocación de obra divulgativa o de consulta (como el *Diccionario del Cómic* de **Larousse**), no prueba más que la insuficiencia de éstos. N

Chalion, la nueva serie de la autora de la aclamada saga de Vorkosigan

Lois McMaster Bujold

En las novelas de Chalion, Lois McMAster Bujold vuelve a demostrar su enorme talento a la hora de crear complejas y creíbles tramas políticas, en las que entrelaza a unos personajes tan humanamente imperfectos como memorables.

—Novela ganadora del premio Mithopoeic
—Novela nominada al premio Hugo

Autora galardonada con 4 premios Hugo, 2 Nebula, 2 Locus y 1 Sapphire

LA FACTORIA DE IDEAS

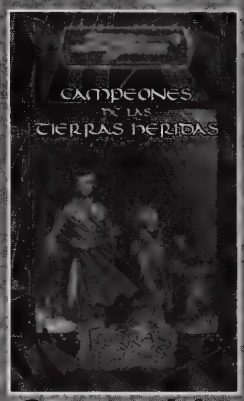
Solaris fantasía

Visítanos en www.distrimagen.es

Solaris bolsillo

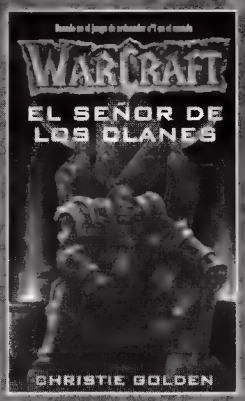
Descubre nuevas aventuras en los mundos de tus juegos favoritos a través de la colección Solaris Bolsillo

Ya disponibles

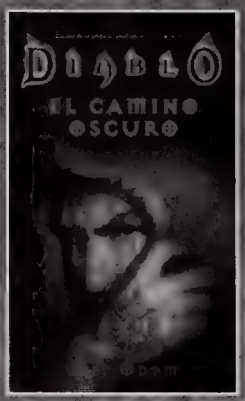


Campeones de las Tierras Heridas

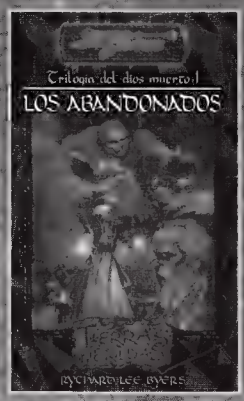
Elegidos por el Sol



El señor de los clanes

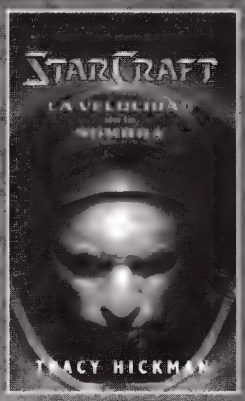


El camino oscuro



Los abandonados

Amados de los muertos



La velocidad de la Sombra

El templo de los sueños

WHITE WOLF

LA FACTORIA DE IDEAS

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Visítanos en www.distrimagen.es

Lorenzo Gómez, cercanía e intimidad

por Jónatan Rubio

Entre los nuevos narradores recientemente aparecidos en el mundo del cómic español cabe destacar a Lorenzo Gómez, ganador del premio INJUVE 2001 y cuyo primer álbum completo editado "El diario sentimental de Julian Pi" ha sido muy bien recibido por crítica y público.

Unas bases sólidas

Lorenzo Gómez pasó la mayor parte de su infancia viajando. Nacido en El Ejido (Almería) en 1972, estuvo cambiando de residencia continuamente y desarrollando desde muy pronto su fascinado por los cómics., algo que su traslado definitivo a Madrid con solo 13 años no cambiaría.

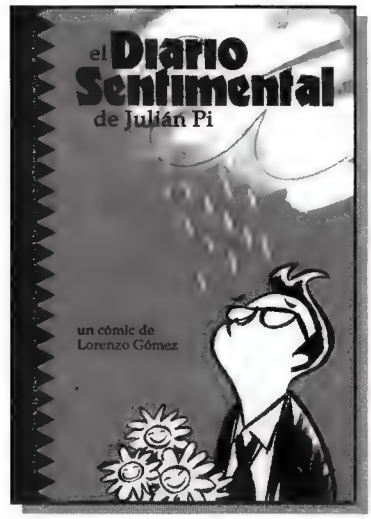
Lo que sí tuvo que hacer fue buscarse una carrera en vista de que la industria del cómic patrio no daba para vivir ni a los autores asentados. De este modo acabó estudiando Publicidad e Imagen en la Universidad Complutense y entrando luego a trabajar en una agencia de publicidad que acabaría apareciendo un modo u otro en muchos de sus cómics posteriores.

Durante esos años se presentó a diversos premios, especialmente el **Certamen de Jóvenes Creadores de la Comunidad de Madrid**, hasta llegar a su gran éxito, tras quedar finalista en 1999 y accésit en 2000 gana el premio del **INJUVE** en el año 2001 con las historietas *"Sur"*, *"Calavera"* y *"Muchas maneras de besarse delante del televisor"*

A partir de ese momento comienza a ser tenido en cuenta para distintos proyectos que surgen para autores jóvenes.

Inicios cortos

A finales de ese mismo año colabora en el sexto número de la revista sobre actualidad *Mundos de Papel* dentro el complemento de historietas *El Alacrán* #2 para el que crea la *"Minipimer horror story"*, seguirá colaborando con *DTebeos* (dirigida por el inefable **Diego Cara** que fue de los primeros en apostar por él y con el que considera que tiene "una deuda impagable") creando historias y, a partir del número 9 (diciembre 2002), comenzará a publicar" *El libro blanco del sur"*, serie que aún no ha completado en la que cuenta de forma nostálgica y memorialistados últimos ochenta



años del poniente almeriense. También colabora en la publicación *"Sueños de Papel"*

También es embarcado para la revista *TOS*, dirigida por **Juanjo El rápido**, **Nacho Casanova** y **Jesús Moreno** que fue editada en sus primeros números por la madrileña editorial *Sins Entido*. En los números 1 a 3 de la revista (mayo a noviembre de 2002) **Lorenzo** desarrrolló la historia *"10 razones por las que odio trabajar en publicidad"* en las que aborda su descontento ante la profesión que le toca desempeñar a la vez que nos ofrece una historia intimista. Si su galardón del INJUVE supuso un descubrimiento esta historia le da a conocer para una gran parte del público que se queda asombrada ante el talento del joven autor tal y como él mismo declara *"Gracias a TOS (y por supuesto al apoyo de **Juanjo** y **Nacho**) fui algo más que un premio del **INJUVE**, allí además me descubrió **Koldo Azpitarte** de TRAMA que me puso en contacto con **Fernando Tarancón** de ASTIBERRI"*.

Ante las preguntas sobre el mundo publicitario declara al suplemento Tentaciones que diseñador publicitario es de lo que vive, pero que es su trabajo como ilustrador e historietista lo que le da la vida. También deja unas declaraciones sobre la publicidad al ser preguntado por su serie para *TOS*, *"Jefes que se las dan de creativos, folletos que mueren en los buzones, jornadas maratonianas, insomnio, dolor de estómago y estrés"*. Pero no se muestra preocupado por la repercusión de sus críticas, asegura que *"En mi curro nadie lee tebeos. Y mi jefe menos todavía. A veces hasta dudo que sepa leer. Y además todo el mundo sabe que estoy hasta los cojones. Pero mientras el buey tire de la yunta ¿a quién coño le importa?"* No está contento con esa vida, pero es consciente de que vivir del cómic en este país es muy difícil.

El siguiente proyecto al que sube es *"Dos veces breve"*, publicación trimestral editada por *Ariadna Ediciones* y sacada adelante por el tesón del editor **Jose Vicente Galadí**, en cuyo primer número colabora **Lorenzo**. Con una historia corta en la que, pese a los apuros por el formato en una sola página le ponga en apuros, explora los sentimientos no desde un punto de mira trágico sino como una mezcla de nostalgia y curiosidad, describiendo lo vivido tal cual y una mirada alegre y optimista.

La aparición del cuarto número de *TOS* en marzo de 2003, que iba a ser teóricamente el último en realizarse,

permiten que **Lorenzo** realice una historia aún más biográfica en la que trata el tema de la paternidad con exquisita sensibilidad. En esta historia muestra al protagonista y sus reacciones cuando se entera de que va a ser padre permitiendo que el autor refleje momentos tiernos, realistas, cercanos y a la vez sucedidos humorísticos, de un humor blanco, con los que va desgranando la historia de su protagonista hasta llevarla a una conclusión sensible que no sensiblera al volverse hacia su padre para tratar de comprender lo que él sintió en esos momentos, realizando de forma sutil un elogio de la figura paterna.

La continuación del proyecto, si bien con cambios en la dirección y en la editorial, que pasa a ser *Astiberri*, sigue contando con la colaboración de **Lorenzo Gómez**, que se dedica en esta ocasión a una historia de amor autoconclusiva.

Entre sus últimos trabajos cortos destaca la colaboración en *Artículo 20* y su colaboración con la historia y dibujos para un experimento del e-zine *Nomagazine* [http://www.nomagazine.com] en colaboración con **Manuel Bartual** (diseñador y maquetista de "*El diario sentimental de Julián Pi*") en la que realiza otra de sus historias cercanas.

El plato fuerte

No es muy común que una primera obra larga cause el torrente de críticas positivas y de comentarios elogiosos por el público que ha logrado "*El diario sentimental de Julián Pi*". Con este tebeo ha logrado una de las sorpresas de este año y no sorprendería que su autor lograra galardones varios con esta obra.

Trata de un joven cercano a la treintena que va repasando su memoria sentimental entreverándola en su historia amorosa actual El propio autor confiesa que tenía pensado hacer un álbum de relatos cortos con la figura de **Julián** como nexo pero que finalmente decidió pasar a esta historia que va alternando y mezclando elementos de distintos momentos temporales.

Bien es cierto que pese a ser un tomo de 64 páginas la historia no ocupa más que 43, destacando entre el resto de páginas un apartado que sigue a la historia en el que durante 13 páginas nos muestran bocetos, ideas o lápices de lo que posteriormente sería el cómic que acabamos de leer.

En la historia principal se van trenzando distintos momentos de la vida de **Lorenzo** a través de una estructura narrativa compleja en la que podríamos distinguir un momento central, el tiempo actual de la narración, desde el que **Julián** recuerda para sí o por petición de su nueva novia algunos acontecimientos amorosos. Como contrapunto a este **Julián** maduro y más acostumbrado a bregar con el amor tenemos la historia del primer amor de **Julián**, ese amor de verano que parece que nunca se termina de olvidar. Estás son las dos historias principales en la narración a las que se unirán algunas historias cortas (despachadas incluso en cuestión de viñetas) junto a otras que merecerán por parte del autor más cancha, desde la chica inmediatamente anterior a su primera novia a la mujer con la que perdió la virginidad.

El dibujo refleja en ocasiones a **Dupuy & Berberian** o a **Fermín Solís**, si bien no son los únicos autores que le influyeron, el autor cita como influencia además de los anteriores a **Hergé**, **Chaland**, **Max**, **Seth**, y **Andi Watson**.

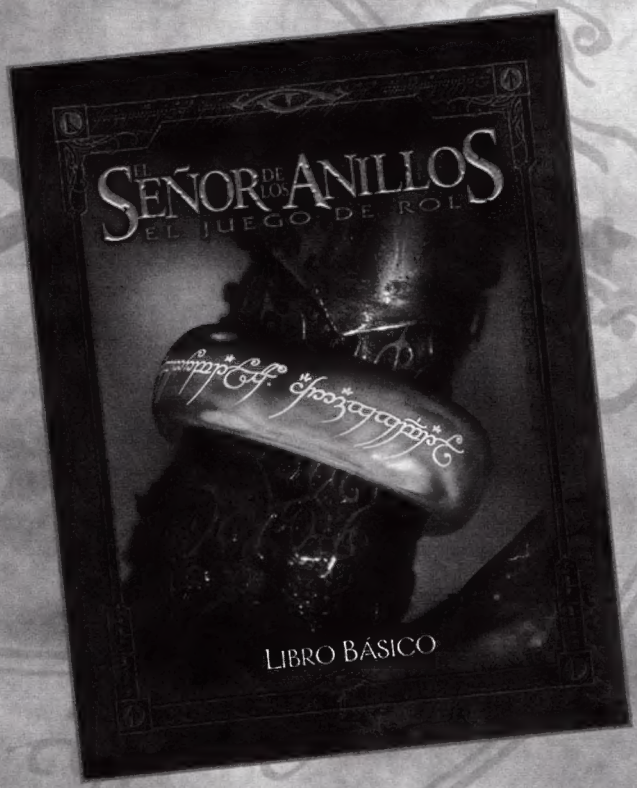
Todo esto ha favorecido que la obra se convirtiera en un éxito llevando a un primer plano a su autor.

De momento parece que **Lorenzo Gómez** seguirá teniendo que trabajar en su odiado trabajo publicitario y colaborando con relatos cortos en diversas publicaciones y preparando un nuevo proyecto largo con la esperanza de que *Astiberri* quiera publicar; aunque gracias a sus últimos éxitos quizá esté más cercano el día en que pueda ver cumplido su sueño y vivir únicamente del cómic. N

10 razones por las que odio trabajar en publicidad

EL JUEGO MÁS ESPERADO

Repleto de diseños y fotografías, algunas inéditas, de las películas



Más de 300 páginas en color con todas las reglas necesarias para jugar

EL MUNDO DE TOLKIEN EN TU MANO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE ROL

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO

LA FACTORIA
DE IDEAS

NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

www.distrimagen.es

© 2002 New Line Productions, Inc. El Señor de los Anillos y todos los personajes, nombres y lugares que aparecen son marca registrada de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises usados con permiso por New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados.
Usados con permiso por Decipher Inc. TM, ®, y © 2002 Decipher Inc. Usado con permiso por La Factoría de Ideas.

Dante Quinterno

por Gabriel Grief

El último 15 de mayo falleció a los 93 años, quien fuera el más prolífico de los autores argentinos. Guionista, dibujante, editor, sindicalista y luchador incansable por reconocimiento de los derechos de autor, fue el creador del personaje más popular de la historieta argentina: el cacique Patoruzú, que lleva publicándose ininterrupidamente desde 1936 hasta la fecha.

Nacido en 1909 en Buenos Aires, ya a los 15 años empezó a publicar sus primeros trabajos en los diarios *El Mundo*, *Crítica* y *La Razón*. El 19 de octubre de 1928, el indio *Patoruzú* nacía en *Las aventuras de don Gil Contento*, la historieta que **Quinterno** publicaba en *Crítica*. Apenas unos días después la tira desaparece del diario, **Quinterno** se va y con apenas 22 años sienta un precedente: se queda con los derechos de su creación (años más tarde formaría el primer sindicato de historietistas). En diciembre del mismo año *Patoruzú* reaparece en en el diario *La Razón* y en octubre de 1934 deja de hacerlo hasta que en diciembre de 1935, hace su tercera y definitiva aparición en el diario *El Mundo*.

En noviembre de 1936 **Quinterno** forma su propia editorial y se lanza a los quioscos con el primer número de *Patoruzú*. El éxito es tal, que al poco tiempo la revista pasa a ser quincenal y luego semanal. El formato era el de revista de antología con una historia central del indio e historietas de otros autores y varias otras secciones de humor gráfico y escrito, notas y artículos, casi siempre con un tono irónico y crítico hacia el gobierno de turno. Ante el éxito que tenía, **Quinterno** no se conforma con una revista semanal y en octubre de 1945 sale a la calle el primer número de *Patoruzito*, que ya arranca siendo semanal, y con un formato similar: una aventura central (esta vez a color) que narra las aventuras del indio en su infancia. Tanto las historias de *Patoruzito* como el contenido de la revista estaban dirigidos a un público infantil de menor edad

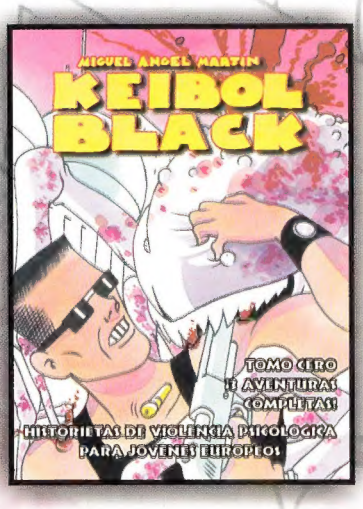
que los lectores de *Patoruzú*. Ambas revistas llegaron a vender 300.000 ejemplares semanales en las décadas del 40 y 50 y sirvieron de semillero para muchos autores argentinos que hoy son reconocidos como grandes maestros: **Divito, Salinas, Ferro, Blotta, Battaglia, Alberto Breccia, Roux, Faruk** y un largo etc. En su editorial se inició también un muy joven dibujante de origen francés que residía con su familia en Argentina y al que **Quinterno** recomendó que abandonara el dibujo y se dedicara a los guiones. Se llamaba **René Goscin**y y las analogías que pueden encontrarse entre *Asterix/Patoruzú* y *Obelix/Upa* son muy sugerentes. También publicó tiras americanas de grandes maestros como **Frank Godwin** y **Alex Raymond** (inclusive *Flash Gordon*) y material de DC comics. En 1942 realiza el primer corto animado argentino, llamado *Upa en apuros*. En 1946 decide probar suerte en los E.U.A. fundando su propia editorial con la que publica *Adventures of Patoruzú*, con escaso éxito. Ya en enero de 1956 aparece *Las Grandes Andanzas del Indio Patoruzú* donde solo se publicaban historias completas del indio y que comenzó con reedicones para luego mostrar material original y posteriormente volver a las infinitas reediciones que son las mismas que se publican hoy día. El mismo camino siguieron *Correrías de Patoruzito* que arrancó en 1957 y *Locuras de Isidoro* aparecida por primera vez en 1968. Estas son las tres publicaciones que se pueden encontrar mensualmente en los quioscos hoy en día, y que venden 45.000 ejemplares mensuales, cifra nada despreciable en la caótica Argentina de hoy.

De perfil bajo, otorgó su último reportaje en el año 1931. Recibió una gran cantidad de galardones en Argentina y varios países, que siempre se negó a recibir hasta que en 1996 no tuvo más remedio que aparecer por la Cámara de Diputados de la Nación cuando le entregaron una medalla de oro por su trayectoria, siendo el único historietista argentino que alcanzara dicha distinción y semejante reconocimiento a su obra.

Es notable como las publicaciones de Patoruzú y familia sobreviven en los quioscos a costa de infinitas reediciones. Evidentemente es rentable y durante muchos años los aficionados nos preguntamos que hubiera pasado si el autor hubiera producido nuevas historias...una pregunta que lamentablemente desde el último 15 de mayo, quedará sin respuesta. N

MIGUEL ANGEL MARTIN

DOS NUEVOS COMICS DE UN POLEMICO AUTOR



LA PIEZA QUE FALTABA: INCLUYE LA PRIMERA HISTORIA DE KEIBOL BLACK

RECOPILA LAS HISTORIETAS APARECIDAS EN LA REVISTA SELEN INEDITAS EN ESPAÑA. INCLUYE DOS HISTORIETAS NUEVAS CREADAS PARA ESTA EDICION.

visítanos en
www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

¡SIN MOVERTE DE CASA!

FLASH SYMBOL
REF: CAM004 PVP: 25,24 €

FANTASTIC FOUR SYMBOL
REF: CAM012 PVP: 25,24 €

SPIDERMAN VI
REF: CAM131 PVP: 25,24 €

DR. DOOM
REF: CAM011 PVP: 25,24 €

SPIDERMAN XIII
REF: CAM107 PVP: 25,24 €

PUNISHER
REF: CAM008 PVP: 25,24 €

HÉROES
REF: CAM056 PVP: 25,24 €

VENOM SYMBOL
REF: CAM105 PVP: 25,24 €

SUPERMAN CLASS SYMBOL
REF: CAM010 PVP: 25,24 €

BATMAN SYMBOL
REF: CAM002 PVP: 25,24 €

MAGNETO
REF: CAM015 PVP: 25,24 €

BATMAN ANIM. SYMBOL
REF: CAM032 PVP: 25,24 €

DK2: CATGIRL
REF: CAM115 PVP: 25,24 €

GREEN LANTERN SYMBOL
REF: CAM005 PVP: 25,24 €

DAREDEVIL SYMBOL
REF: CAM004 PVP: 25,24 €

CLAN BRUJAH
REF: WW5880 PVP: 24,04 €

CLAN VENTRUE
REF: WW5862 PVP: 24,04 €

CLAN GANGREL
REF: WW5857 PVP: 24,04 €

CAMISETAS

CÓMICS

CARTAS

FICCIÓN

SUSCRIPCIONES

ROL

¡Todo esto y mucho más!

www.distrimagen.es, la tienda en Internet

DISTRIBUIDO POR:
DISTRIMAGEN
Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: 91 871 82 72 Tel/Fax: 91 871 77 64 pedidos@distrimagen.es